DOSYA OYUNCUDAN KOPAN FİRMALAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2020/03 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 149 • ISSN: 1307-8933

Warcraft III Reforged

Keşke başka şey isteseymişiz...



OYNADIK!

RIOT GAMES'İN SIR PROJESİYLE İKİ GÜN

VALORANT

İncelemeler

- Wolcen
- DOTA Underlords
- Dreams
- Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
- Zombie Army 4: Dead War

setimedia

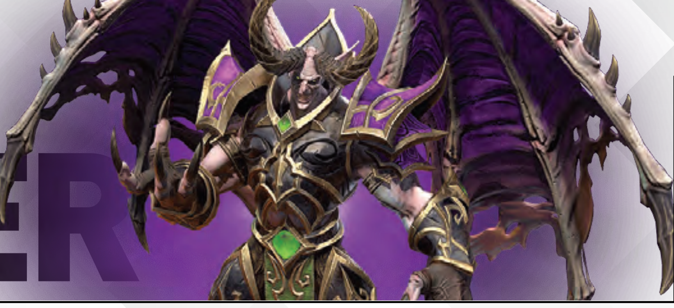
KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)





#149 Oyungezer | MART 2020

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

Warcraft III Reforged

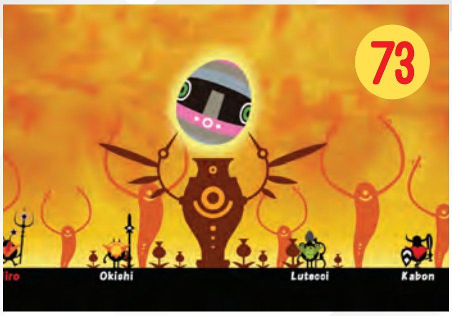
Tamam, yine sevindik Arthas'tır, Illidan'dır, Sylvanas'tır, Grommash'tır eski dostları gördüğümüze de... Daha fazlasını beklemiştik aslında...

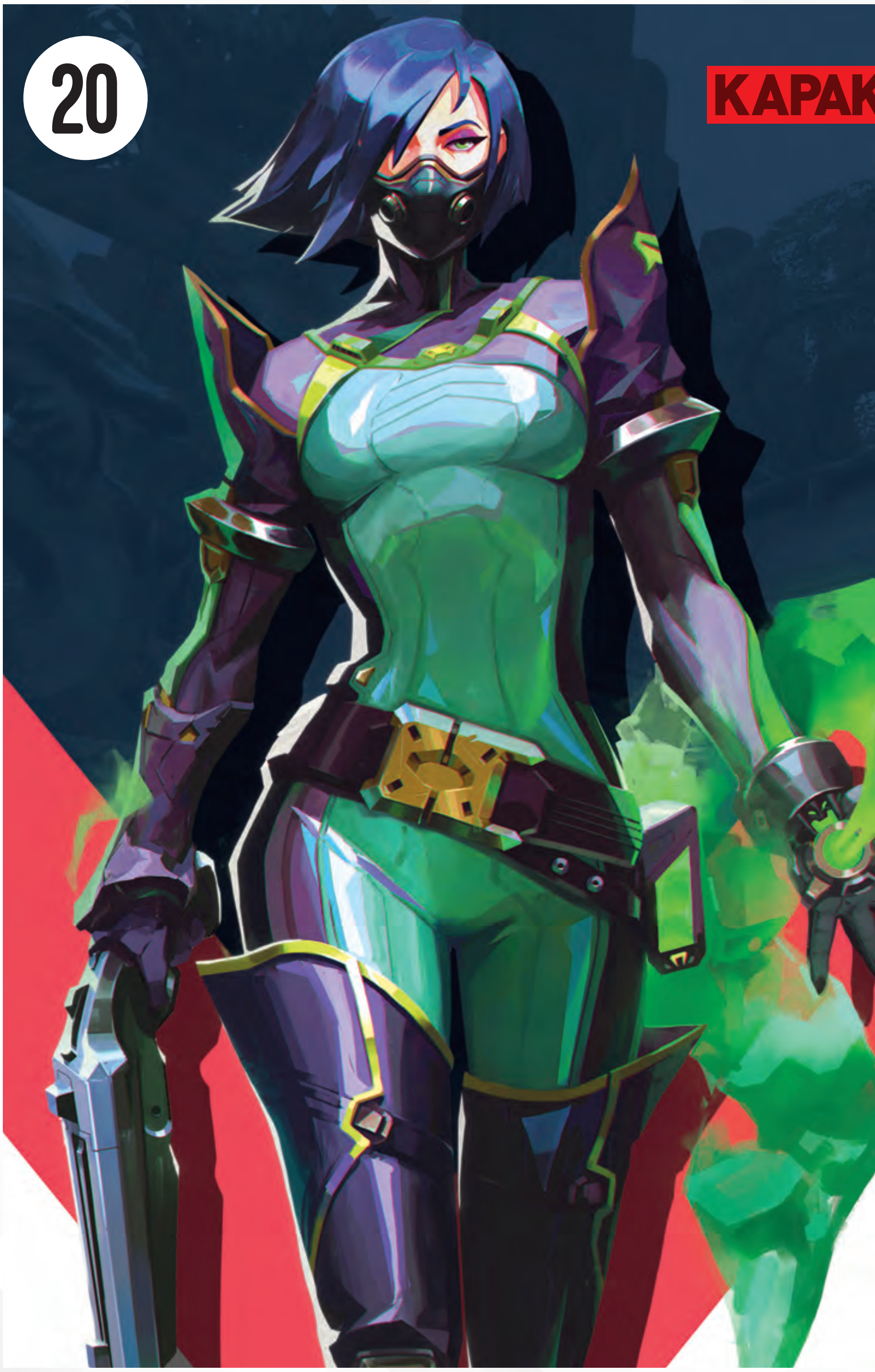












KAPAK

VALORANT

Riot'ın çıtlattığı projeler yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor!



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUNLAR DA OYUNCULARI SEVİYOR MU?

Aylık dergi toplantılarında sözün dönüp dolaşıp geldiği bir yer var; oyun firmalarıyla oyuncular arasındaki bağın giderek zayıflaması. Kimi aylarda firmaların aldığı saçma sapan kararlar, kimi aylarda da oyuncuların son derece makul işlere verdiği akıl almaz tepkiler illa ki gündem maddelerimizden biri oluyor. Öyle bir rutin haline geldi ki bu, artık çoğunu dergiye taşıma ihtiyacı duymuyoruz, bir şekilde normalleşti, sıradanlaştı, haber olmaktan çıktı...

Şubat başında yine bu krizlerden birini konuşurken artık tek tek olayları ele almanın sahneyi anlamaya yetmediğini fark ettik. Electronic Arts'ından Bethesda'sına, Valve'ından Blizzard'ına kadar oyun dünyasının en ağır köşe taşlarıyla oyuncular arasındaki aşk-nefret ilişkisini, neden bu noktaya geldiğimizi, biraz da iğneyi kime çuvaldızı kime batıracağımızı anlamak için yakın geçmişte olup bitenlere topluca bakmaya karar verdik. Bu ayın dosya konusu işte bu ihtiyaçtan çıktı, umarım amacına ulaşır ve sizin için de aydınlatıcı ve eğlenceli olur. Aslında dergi olarak kendimizi de işin içine katalım ve neyi doğru neyi yanlış yaptığımızı bir kez de bu bahaneyle gözden geçirelim istiyorduk ama dosya öyle bir şişti ki bize yer kalmadı. Belli ki hem oyunlara hem oyunculara söylenecek çok söz varmış, o nedenle şimdilik kendimizi bir kenara koyduk. Belki apayrı bir dosya konusu olarak "Oyungezer: Sen Ne Ayak?!" başlığıyla bu konuyu ilerleyen sayılarda deşeriz.

Öyleyse bir çağrıda bulunayım. Eğer böyle bir dosya konusu görmek ve kendi görüşlerinizi paylaşmak, dergiyi hunharca (ya da tatlı tatlı) eleştirdiğiniz, sorular sorduğunuz bir mektupla katkıda bulunmak isterseniz bizi nerede bulacağınızı biliyorsunuz… Her zaman bekleriz.

Nisan'da, ofisin bahçesindeki limon fidesinin yeniden yeşermeyi deneyeceği günlerde görüşmek üzere...

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bu ayın Selam'ına herkese sabır, güç, şans ve akıl sağlığı dileyerek başlamak en mantıklısı. Zor zamanlardan geçiyoruz vesselam.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: M. IHSAN TATARİ



Güvenilen dağlara yağan kar fırtınalarına önleminizi almayı unutmayın.

Şurda 2 dk gerçeklerden kaçmaya çalışıyoruz, limon sıkma lütfen :))

Sevgili Ömer, fark ettim ki bir süredir yazmamışım. Şubat sayısında Ali Arda Kurul arkadaşımıza "gerçekleri kabul et Ali Arda" demişsin. Gerçekleri kabul edeceksek, ölümlü olduğumuzu kabul etmekle başlayıp direk bırakalım nefes almayı :P

33 yaşındayım, evliyim, anneyim ve öğretmenim. Bu yıl -15 yıl önce sonuçsuz kalan çabalarıma inat- gitar çalmayı öğrenmeye bir kez daha niyetlendim. 4 ders sonunda 2 şarkıyı berbat şekilde çalabiliyorum. Birinin sözlerini parçayı karıştırmadan söylersem kendimi rockstar bile ilan edebilirim :P Bunlar dışında zaman ayırmak çok zor olsa da öykü yazıyorum, kitap okuyorum, hatta inanır mısın oyun bile oynuyorum :D Kabul çok zor ama vazgeçip gerçeklere odaklanırsak nefes alamayız.

Bir de Witcher izlerken yaşadığım hayal kırıklıklarımdan bahsetmezsem içimde kalacak. O nasıl bir Triss? O nasıl bir Fringilla? "Dur öyle bir hale getirelim ki Yennefer aralarında göze hoş gelsin" falan mı demişler acaba? Bir de zaman çizelgesi karmakarışık. Ama yine de izlemesi zevkliydi. Herkese selamlar, sevgiler :) *- Rüya Özcan*

*Yazarken Demir Demirkan "Aşktan Öte" diyordu :)



Ya Rüya ben pek iyi ifade edememişim galiba kendimi. Ben orada "yaşın şu, hayat şartın bu, yapamazsın edemezsin" demek istememiştim aslında, mevzuyu "eskisine nazaran yapman daha zor, dolayısıyla daha ciddi bir motivasyonla ve planlamayla yaklaşman gerek"e getirerek kendi çapımda cesaret verici olmaya çalışmıştım da pek başarılı olamamışım sanırım :)

Witcher dizisi konusunda çoğumuz aynı görüşteyiz galiba. Yani tamam, karakterlerin oyunlardaki gibi görünmesini beklemek hayalcilik olur. Özellikle de Sapkowski'nin oyunları her fırsatta yerdiği düşünülürse. Tabii Triss'in kitaplarda kızıl değil, kumral saçlı olduğu gerçeği de var ama... Bu kadar mı kötü oyuncular seçilir be arkadaş?! Sen kalk, büyücüler loncasının güzellik iksiri kullanmayan, en genç üyesini The Matrix'teki Kâhin Teyze'nin gençliğine çevir. Yennefer zaten başlı başına bir hayal kırıklığı.

Fringilla konusu, Nilfgaard'ın fetih tutkusunun dini bir bağnazlığa

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

bağlanması, Ciri'yi eşlik eden siyahi elf ve rastalı Eithné gibi sayıp sövülebilecek bir sürü şey var. Allah'tan serinin hayranları Ciri'yi Asyalı ya da siyahi bir oyuncunun canlandıracağını duyunca Mahakam kazanlarını kaldırdı da Freya Allan gibi karaktere yakışan oyuncular da gördük. - M. İhsan

Madem gitar çalıyorsun Demir Demirkan demesin, şarkıyı sen çalıp söyle bir dahaki sefere maili yollarken :) Bende Tomoko Kawase çalıyordu, en sevdiğim Japon müzisyen olur kendisi.

Bende de Genesis - I Can't Dance çalıyor şu anda :) Sevgiler bizden... - İ



OGZ okurlarının genelinin Monty Python'u da çok seviyor olması tesadüf müdür?

Altyazı ve aileler

Merhaba OGZ ailesi, umarım iyisinizdir. Yine saçma sapan sorularla kafanızı ütülemeye geldim.

1. Abi sizlerin neden bir kutu oyunu köşeniz yok? Aynı şeyi geçen sefer de yazmıştım sallayan olmamıştı.

2. Şu aralar roman-hikâye karışımı bir şeyler yazıyorum. Var mıdır bildiğiniz bir program?

3. Ailem altyazıya tamamen karşı. Neden anlayamıyorum. Hayır kardeşim okuma yazma mı bilmiyorsun da illa ki TR dublaj olacak diyorsun? Monty Python izleyeceğim, annembabam geliyor izleyemiyorum!

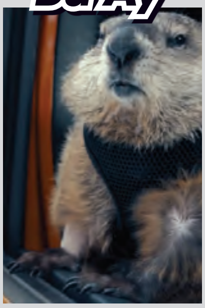
4. Benim aklımda birkaç proje var ancak nasıl yazıya dökeceğimi bilemiyorum. Var mıdır bir yöntemi?

5. Bir şeyler alabilmek için para biriktirmeye çalışıyorum ancak ne zaman param herhangi bir şey almaya yetecek olsa gözüm dönüyor ve alabildiğim ilk şeyi alıyorum. Ne yapmalıyım? *- Hazar Karadaş*

Hoş geldin Hazar. Sorularına baktım da, o kadar da saçma sapan değiller, bir dahaki sefere bu konuya önen göstermeni rica edeceğim, çok saçma olsunlar!

1. Aaa sallamamak ne demek, yok öyle bir şey. Geçen sefer de dediğim gibi, yazar kadromuzda kutu oyunlarıyla içli dışlı biri yok,

Videolarda Bu Ay



→ Groundhog Day filmini sever misiniz? Şu Jeep reklamını kesin izleyin o zaman: ***tinyurl.com/ogz-149-jeep***



→ Yeni bir video değil ama ben yeni gördüm. Kratos baba şakaları yaparken: ***tinyurl.com/ogz-149-kratos***



→ Natalie Portman'a âşık olmak için 1587 sayılı sebep: ***tinyurl.com/ogz-149-natalie***

o nedenle yapamıyoruz öyle bir kısım. Ama buradan seslenmiş olayım, sevgili okurlar, aranızda kutu oyunlarına ilgili, Türkçesi düzgün bir süper insan varsa ve dergiye bir kutu oyunları dosyası hazırlamak isterse bana bir mail atsın ok?

Salladık, zarlar 1-1 geldi Hazar, şansına küs :) - İ

2. Immm... Word? Ben soruyu pek anlamadım galiba...

Ben de Word'ü tercih ediyorum. Kitap ve öykü yazmak için ekstra bir programa ihtiyaç yok. Gerekli olan tek malzeme sağlam bir hayal gücü ve onu kelimelere dökebileceğin bir yer. Kâğıt-kalem de çok iyidir, şaşırtıcı derecede zihni açar. Ama illa ki birkaç program önerin dersen Scrivener, Reedsy Book Editor, AutoCrit ve Dramatica gibi örneklere bakabilirsin. - İ

3. Alışkanlık meselesi, onları da anlamak lazım. 40-50 yıl altyazıya alışmayan bünye herhalde zorlanır bir taraftan bir şey izlerken bir yandan yazı okumaktan. Onlardan gizli gizli izle Monty Pyton'u :)

4. Eğer para ayırabileceksen çeşitli yazarlık kursları var internette. Hangisi iyidir, sana uygundur bilemediğim için direkt isim veremiyorum, bir araştır istersen. Ücretsiz olarak Youtube'daki Ellen Brock kanalını önerebilirim.

Kendine bir yol haritası çıkar. Her projeyi ayrı ayrı ele al. Birini düşürken diğerini kurcalama. Projeyi gerçekleştirmek için gereken adımları mantıklı bir şekilde sırala ve adım adım takip et. - İ

5. Döviz möviz al, bozdurmaya üşeneceğin için harcayamazsın :)

Bir dinozorun anıları

Merhabalar Ömer ve Oyungezer ailesi. 35 yaşında bir oyuncunun oyunlarla macerasını az çok tahmin edersiniz (Ömer, Eser gibi aşağı yukarı benimle aynı jenerasyon oyuncuları kastediyorum tabi :)) ama madem bu size ilk mektubum, eskilerden başlayacağım.

Gameshow'u her ayın birinden başlayarak gazete bayiine sorduğum zamanları hatırlıyorum, her seferinde genelde ayın 10'u 15'ine kadar hayır yanıtını aldığımı da... (siz de bazı aylar bu geleneği sürdürüyorsunuz :)) Artık öyle bir dönem olmuştu ki gazete bayileri Gameshow daha çıkmadı diye dükkân önüne karton koyarlardı :)

Point'n click macera oynamak bizim jenerasyonun ortak bir özelli-

ğiydi herhalde. Lucas Arts, Sierra... Monkey Island, Larry, Broken Sword, Phantasmagoria... Şimdi çıkan oyunların altyazılarında ya da dublajlarında Türkçe var mı yok mu diye çok önemsemiyorsak sözlüğü açıp kelimelere baktığımız bu point 'n click'lere çok şey borçluyuz diye düşünüyorum.

Level'la başlayıp aradaki ayrılma ve Oyungezer'le devam eden süreç... Sinan Akkol bizim jenerasyonun en önemli figürlerindendi. Şimdi de Youtube'da Disket Kutusu kanalını ilgiyle takip ediyorum ve kendisine başarılarının devamını diliyorum. Oyungezer'i ilk çıktığı günden bugüne sürekli takip etmeye çalıştım, yazarlar geldi yazarlar gitti ama o sıcak havanızı hiç kaybetmediniz. O yüzden bu yolda devam edin, biz her zaman arkanızdayız.

Death Stranding'i oynarken (bu arada bana göre yılın en iyi oyunlarından) kıyametçilerden gelen bir mail dikkatimi çekti, muhtemelen sizin de dikkatinizi çekmiştir. Yazılı medyanın yok olduğuyla ilgiliydi. Maalesef çocukluğumuzdan, gençliğimizden kalan fiziksel olarak değerli olan her güzel şey dijitale dönüyor. Film olarak çok sağlam bir arşivim var ama artık film almak, film koleksiyonu yapmak neredeyse imkânsız hale gelmiş durumda. Streaming şirketleriyle her şey dijitale dönmekte. Oyunları fiziksel haliyle almak yine aynı şekilde.

Son olarak iki ufak konuya dikkat çekmek istiyorum. Birincisi oyunların puan sistemi konusunda sana katılıyorum Ömer, şu anki puan sisteminiz karışık, 100 üzerinden; artı, kanaat notu vs. olmadan puanlama yapsanız daha sağlıklı olur diye düşünüyorum. İkincisi de Remedy'nin Control'üyle ilgili :) Dergide incelemede verdiğiniz 6 puan bana göre çok düşük. Her incelemenize saygım sonsuz ama eminim ki dergide Control'ü çok sevenler de vardır, hatta yılın oyunlarında bir de bölüm yapmıştınız "sanırım biz anlamadık" diye :) Belki diyorum Oyunezer gibi ama ters mantıkta, görece aşağı not verdiğiniz oyunları övmek için bir bölüm açabilirsiniz :) Ha Sertaç sen Control'ün nesini sevdin derseniz, müthiş bir hayal gücü var bence oyunda, bir mekânı bu kadar eğip büküp arkasına çok sağlam bir hikâye yazmak her firmanın yapabileceği bir olay değil. Ayrıca opsiyonel boss'ların yaratıcılığı, oyunculuklar, müzikler ve de Remedy'nin kendi oyunlarının evrenine bağlantılar kurması takdire şayandı. Her şeyi bırakalım sadece Ashtray Maze bölümü bile yeter :)

Kendinize çok iyi bakın. - *Sertaç Bayındır*

İşte bu be Sertaç! Nihayet mektup atmışsın :) Niye bu kadar bekledin kine?

Eser, sana 35 yaşında ve genç diyen bir arkadaş bulduk. Kendisine bir pasta falan ısmarlarsın artık :) - İ

Bence biz dergiyi bundan sonra ayın 1'inde erken erişim olarak çıkaralım, sonra kendimize bir "yol haritası" çizelim "ayın şu günü şu inceleme gelecek, şu günü şu dizinin yazısı gelecek" falan diye, hatta kozmetik DLC olarak poster satalım, nasıl fikir :) Dur lan niye mantıklı geldi ki bana bu fikir şu anda?

Harbiden ha... Okumak istediğiniz her inceleme ve dosya konusu için ayrıca para talep edelim. Süper fikir valla! Sen çok yaşa Sertaç! Şaka bir yana, bayilerin önünde sürünme ve adamları canından bezdirme ritüelini ben de çooook gerçekleştirmiştim zamanında.

Saydığın oyunların hemen hemen hepsini çok severim. Dediğin gibi, bugün iyi kötü bir İngilizcemiz varsa bunu o günlerde sözlüğü elimize alıp ekranda ne yazdığını anlamaya çalışmamıza borçluyuz. Bir de oyunlar zararlı derler, pöhhh! - İ

Ben de eğer okuyorsa sevgiler ve başarı devamlılıkları dileyeyim buradan Sinan abiye. Retroculuğa karşı biraz soğuk olduğum için Disket Kutusu'nu yakından takip etmiyorum doğrusunu istersen ama izlediğim bölümler de gayet keyifliydi. Sıcak havamızı devam ettirdiğimizi düşünmen sevindirici, küresel ısınmaya katkımızdır.

Sinan'ın yeri hepimizde ayrı. Bugün içimizde bir soğuk espri canava... ay, şey... iflah olmaz bir oyun tutkunu yatıyorsa bunu büyük oranda kendisine borçluyuz. Aynı şekilde, samimi yazıları sayesinde iyi bir insan olmanın önemini de pek çok kez aşılamıştır sayfalardan bize, sağ olsun. Disket Kutusu'nda da sık sık OGZ'ye selam çakar ayrıca Burak ve Sonat'la. Buradan da onlara selam olsun. - İ

Dijitale sempati besleyenlerdenim, nihayetinde dijitale geçiş demek daha az plastik üretimi, kâğıt için daha az ağaç kesimi demek ama hislerini de anlıyorum elbette. Şöyle raflarda sıra sıra duran oyunlarına arada bakmaktan, gidip onları okşamaktan kim keyif almaz ki? (Manyak değilim, herkes yapar bunu, değil mi? DEĞİL Mİ?!)

Ah Sertaç gel bir sarılayım... Puanlama 100 üzerinden olmalı kesinlikle. Şimdi FF7 Remake'e gidip daha bir sürü oyunun aldığı 9'u vermek istemiyorum, 99'u yapıştırmak istiyorum! (objektif değerlendirmelerde bulunan bir insan olduğumu şimdiden belli ederim işte)

Control'ü oynamadığım için net bir şey diyemeyeceğim (Warframe dışında bir



Fate/Grand Order dünyanın 7. en çok para kazanan mobil oyunu.

şeyler oynamaya geri dönsem iyi olacak galiba, kopacağım yoksa oyun dünyasından ama RDR 2'de at sürmekten de çok sıkıldım be!). Bizde dergiye ve siteye Onur ve Yasin inceleme yazmıştı, ikisi de ayrı ayrı çok da beğenmemişti oyunu. Ama oyunun abartıldığı kadar iyi olmadığına dair düşünceleri bir tarafa, ciddi performans sıkıntılarına sahip olduğunu da söylerler kendileri ki o konuyu hiç göz ardı etmemek gerek.**

Control'ü ben de oynayamadım hâlâ. Ama Quantum Break de ilk çıktığında düşük notlar almıştı diye hatırlıyorum. Ben kendisini pek bir severim fakat. Remedy'den çıkan hiçbir oyun beni pişman etmedi bugüne kadar. - İ

Oyunezer'in karşısına Oyunsever gibi bir bölüm istemişimdir hep. Nasıl Oyunezer'de çok öyle objektif olma kaygısı gütmeden kafa göz girişiyorsak Oyunsever'de de milletin sevmediği bizim sevdiğimiz oyunları överdik. Yaparız bir gün belki, belli mi olur?

Kendine iyi bakma işini sen bizden daha iyi kotarırsın diye umut ediyorum. Sevgiler.

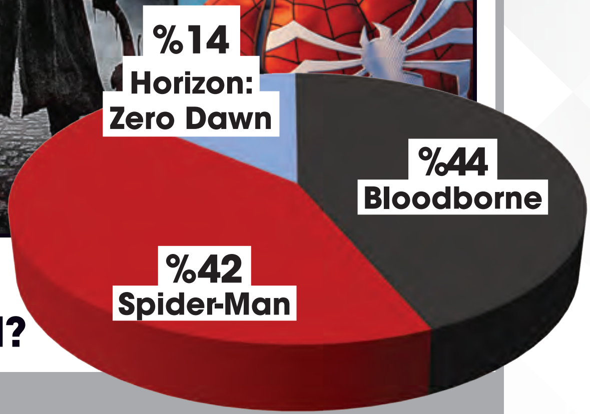
Sektörün durduğu nokta

Gerçekten, ilk 2 ayı bu kadar boş bir yıl hatırlamıyorum. En umut vadeden oyun olan Warcraft 3 fos çıktı, ilkbahardaki oyunların yarısı ertelendi, Dreams olmasa hiç şöyle büyük bir oyun olmayacaktı. Neyse en azından Mart'a giriyoruz, orada asıl işler başlıyor. Sorulara geçelim:

1. Death Stranding'i bitirince Metal Gear Solid serisine başlamak istedim ve ilk oyuna gerçekten bayıldım. Fakat bilgisayarım PS2 emülatörünü kaldıramadığı için gerisi duruyor. Portable Ops ve Peace Walker'ı oynayayım diyorum daha iyi bir PC alana kadar. Bu oyunları oynamak için MGS3'ün hikayesini bilmek gerekir mi veya spoiler yer miyim?

Anket





PS5'LE BERABER HANGİ OYUNUN DEVAMI GELSİN?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Bloodborne 2 bir ay erken gelsin, ben 1 yıl erken ölmeye hazırım. @Tarık Ziyad Şahin

Bloodborne 2 çıkmadan PS5 almam. @Görkem Uzun

Horizon zerre umurumda değil, diğer ikisi olur. @Efe Murat Sarıkaya

→ HALF-LIFE: ALYX HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELERİNİZ?

Oynayamayacağım için üzgünüm ama VR için yüksek kalitede oyunlar çıkacağı için heyecanlıyım. @Selçuk Emre

Sırf bu oyunu oynamak için VR cihazı aldım bakalım. @Oğuzalp Özcan

Milyonlarca Half-Life hayranının beklentisini bir avuç VR kullanıcısı için heba ettiler ne diyelim... Bu vanadan her şey beklenir. @BarışÖzçelik

Valve Index 10.000 TL, oyun 89 TL. Yok canım ben almayayım. @Gökdeniz Çetin

E tabii ki bir kızgınlık var ama adamların satış politikasını da anlıyorum. İzleriz artık. @Ahmet Çağatay Demirtaş

Keşke PC'ye de gelseydi, ben istemiyorum VR deneyimi falan yaşamak. @Ümit Yıldırım

→ @OYUNGEZER: BİZİM DERGİ HARİÇ TAKİP ETTİĞİN VE ÖNERDİĞİN BİR DERGİ SÖYLE HADİ! [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Benim favorim #tarih. Kafa bulanıklığına ilaçtır kendisi, keşke herkes okusa. @pebblesinmymind

All About History müthiş dergidir! Dijitalini okuyorum ama... keşke buraya da gelse :(@gizemsedef

Imm... Shounen Jump sayılır mı? @omerakdag

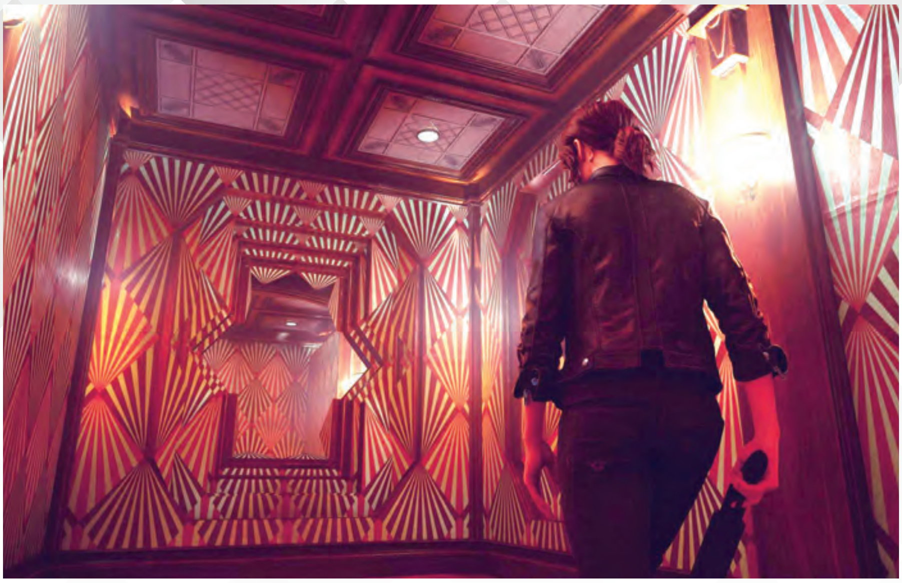






Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



2. JRYO'ya Persona 5'le başlayayım diyorum. Sizce başlangıç için iyi mi?

3. Zekice yazılmış, derin ve kompleks senaryoları mı daha çok severseniz yoksa biraz daha yüzeysel fakat duygusal açıdan vurucu ve dramatik senaryoları mı?

4. RE3 Remake'in duyurusuna sevinmiş olsam da sadece 1 yıl önce RE2 Remake'in çıkması dolayısıyla ikisinin birbirine fazlaca benzeyeceğini düşünüyorum. Sizce de böyle olur mu?

Son olarak, hani dedin ya Oyungezer'in 3-5 okuyucusu kaldı diye son sayıda. Gerçekten üzüldüm böyle güzel insanlardan oluşan bir derginin böyle harcanmasına. Ülkemizdeki neredeyse olmayan oyun kültürü nedeniyle birkaç istisna hariç durum bu zaten ne yazık ki. Derginiz yurtdışında olsa bence IGN gibi devlerin yanında sayılırdınız. Fakat mektuplardan belli oluyor ki az olsa da size sadık ve sizi çok seven bir kitleniz var. Bu açıdan çok mutluyum sizin adınıza, sadece bilin istedim. *- Altay Çaya*

Ben normalde böyle boş ayları bir ara oynayayım diye kenara ayırdığım oyunlar için kullanırım, güzel olur ama bu yıl o hakkımı Warframe'le harcadım (2 ayda 250 saat fena değil ha?). Ama şimdi yağmaya başlıyorlar ufaktan hakikaten.

Fırtınadan önceki sessizlik olmasını umuyordum bu durgunluğun ama erteleme haberleri peş peşe geldi ardından. Yine de oyun anlamında 2020'de güzel şeyler göreceğimizi umuyorum. Doom Eternal ve Resi 3 var mesela yakın ufukta. - İ

1. Metal Gear'a başlamakla müthiş bir iş yapmışsın. Ben sana eski PC'nle debelenmek yerine ikinci el bir PS3 veya Xbox 360 almanı öneririm, çok ucuza bulunabiliyorlar. Onlarda MGS HD Collection mevcut. Yine de PC diyorsan Portable Ops'u oynanabilirsin, hikâye olarak bağımsızdır o. Ama sakın ha MGS 3'ü oynamadan Peace Walker'a girme, aman diyeyim, bir şeye benzemez.

2. Bu aslında biraz zor bir soru. Persona 5 mükemmeldir, çoğu açıdan en gelişmiş JRYO'dur ama aynı zamanda bayağı çılgın, garip bir oyundur. Eğer ilgini çekiyorsa elbette ki öneririm ilk JRYO'n olarak. Ama daha "normal" bir şey tercih edersen FFX de harika bir seçenek. PC'de HD Remaster versiyonu da var.

3. İkisinin bir arada olmasını tercih ederim desem gıcıklık etmiş olur muyum :) Persona'ları, Mass Effect'leri, NieR: Automata'yı, Undertale'i bu kadar sevmemin sebebi o. İki seçenek arasında seçim yapmam gerekirse de sanırım ikinciyi, daha basit bir senaryoya sahip olan ama anlatacağını etkili bir şekilde anlatanları tercih ederim. Onun en güzel örneği de Yakuza serisi olsa gerek.

Ben de ikisi de diyeceğim. Kompleks senaryolar iyidir, hoştur ama fazlası da sıkar. Sonuçta oyun oynamak için o ekranın karşısına geçiyoruz. Durmadan sinematik anlatımlar, habire ters köşe yapan senaryolar oynanışın ve duyguların önüne geçiyorsa o iş yaş. - İ

4. Büyük ihtimalle bazı açılardan oldukça benzeşecekler. Orijinal Resi 3 de önceki oyunla bir bakıma benzerdi zaten. Burada önemli olan Nemesis'i nasıl kullanacakları. Tabii bir de şu var: Resi 2 çoğunlukla kapalı alanlarda geçiyordu. Resi 3'se Racoon City sokaklarında... Eğer yarı açık dünya bir şehirle sürpriz yaparlarsa tadından yenmez olur. - İ

Harcanma da demeyelim canım, birkaç bin okurumuz var yine sağ olsunlar, kalan sağlar bizimdir. Senin gibi böyle güzel şeyler söyleyip motivasyon veren insanlar oldukça sorun yok :)

Felaket tellallığı

Yeniden selamlar. Bu ay zaman anlamında iyice sıkıştım ama siz hep öyle olmalısınız, o yüzden şikâyet etmek bana düşmez, dolayısıyla sorularıma geçiyorum.

1. Power creep diye de adlandırılan oyuna yeni şeyler eklendikçe güç enflasyonu olması durumu kaçınılmaz mıdır? Rainbow 6'de bu durumun tersi var, giderek daha zayıf karakterler çıkıyor ya da biraz önce çıkarsa sonraki yıla kadar yerin dibine giriyor.

2. Resident Evil çalışmaları bütün oyunlar yeniden yapılana kadar devam mı edecek, sizce hangi oyunlar yeniden yapılmalı?

3. 2020 yılında ardı ardına geliyor gibi görünen doğal felaketler insanlara "hepimiz ölüceez İsa aşkına biri bize yardım etsin" gibi dublaj cümlelerle felaket tellallığı yaptırıyor. Etrafınızda var mı yapan?

4. Geçen ay Azur Lane ismini zikretmişken bir de Fate/Grand Order deneyeyim dedim ve oyunun root tespit sistemi beni Avrupa sunucusunda İngilizce oynamaktan alıkoyuyordu, ben de mecburen Japon kısmına girdim. Anaokulundan yeni mezun bir Japon çocuğuna yakın olan Japoncam beni taşımadı, o yüzden anime kızı savaş gemisi filosu yönetmeye devam. Benzer vakaları merakla bekliyorum.

Eğer hepimizin sonu gelecek diyenler haklı çıkmazsa yeniden görüşmek üzere. *- Murat*

Şubat ayları her zaman acayip sıkışık olur ama bu sefer daha bir acayipti. Valorant kapağı yapalım dedik, oyunun ambargosu da 2'siydi, o yüzden ben dâhil herkes "nasılsa geç çıkıyoruz" diyerek yazılarını geç teslim etti, ayın sonu iyice karman çorman oldu. Umarım dergi bir şeye benzemiştir, ben hiçbir şey anlamadım bu aydan :)

1. O dediğin durumu Diablo III'te ağır

yaşamıştım. Kastım, süper eşyalar topladım, birkaç hafta oyuna girmedim, bir baktım benim eşyalarla uyuz iskelet bile kesemiyorsun artık. O kadar abarttılar ki bir yerden sonra hasar sayılarından sıfır atmak zorunda falan kaldılar.

2. Ben 3'ten sonrasının gelmeyeceğini tahmin ediyorum. Resi 4 serinin en önemli oyunlarından ama 2 ve 3'ün aksine oynanışı ve grafikleri "o kadar" da eskimiş sayılmaz. Tahminen Resi 3'ten sonra 8 yollarına düşerler.

Bence de Ömerce :) Bundan sonra Resi 8'in geleceğini düşünüyorum. 1 için de bir remake gelse fena olmazdı ama hani. - İ

3. *2019 benim için o kadar kötü geçmişti ki yeni yıla girmeye pek bir hevesliydim. Yeni başlangıçlar yapacak, sağlık sorunları nedeniyle ertelemek zorunda kaldığım hedefleri kovalayacaktım hesapta. Ama malumunuz, cidden çok kötü başladı bu yıl. Yine de çıkmadık candan umut kesilmez; tedbirimizi alıp hayata devam etmek gerekiyor. Gerisi Allah kerim. - İ*

4. Japoncadan İngilizceye çevrilmeyen oyun hâlâ çok ama eskiden bayağı önemli oyunların bile Batı'ya gelmediği oluyordu. Mesela PSP'ye çıkan Gundam: Battle Universe diye bir oyun vardır ki halen daha yapılmış en iyi Gundam oyunlarındandır. Oyun Japoncaydı ve internetten menüleri çöze çöze deli gibi oynamıştım. Kenshin'in dövüş oyunu vardı, o da hakeza öyle. Çoktur daha o dediğini yaşadığım benim.

Dünyaya kazık çakmaya niyetliyim, sana da aynısını öneririm. Görüşürüz yani.

Bizim dünyamız

Merhaba saygıdeğer Ömer Akdağ. Bir soruyla başlamak istiyorum: SCP Vakfı'nı biliyor musunuz?

Yani şimdi nasıl anlatsam, bazı varlıklar var (SCP diye geçiyorlar), Vakıf da onları tutuyor ki Dünya'ya zarar vermesinler, ki bazıları aşırı tehlikeli.

173 ona bakmadığınızda boynunu kırıyor. 096 yüzünü gören herkesi öldürüyor (049 veya ölümsüz olmadığı sürece). 682 var, yok etmesi neredeyse imkânsız ve aşırı güçlü. Daha yüzlerce böyle SCP var. AMA bazı komik, üzücü ve yardımsever SCP'ler de var. Mesela Eleştirmen Domatesler var (numarasını unuttum), kötü şaka yaptığında suratına uçuyorlar. 2295 var sonra, bir şeyin zarar görmüşse tamir ediyor. Bir de evrenler arası striptiz kulübü var, detaya giremeyeceğim ;) (numarası 1472). Neyse sorulara geçelim;

1. "Oyungezer RYO Kalite Birimi" Mother\Earthbound üçlemesindeki oyunlardan herhangi birini oynamış mı? Diyaloglardan, karakterlerden, hikâyeden yaratıcılık fışkırıyor. Spoiler olduğundan giremeyeceğim ama bir özet geçmem gerekirse... uhhm ıh anlatamayacağım, gidip oynayın.

2. Şöyle Switch'e çıkmış, fiyatı da ucuz bir RYO önerebilir misiniz?

Benden şimdilik bu kadar, kalın sağlıcakla.
- Lego Manyağı 95

Selamlar. SCP Vakfı'nı bilmiyordum, söylediklerinden bir şey anlamadım, siteye girdim, gezindim... Şu an hâlâ bir şey anlamamaya devam ediyorum... Ne olm burası, nasıl bir yere soktun beni :)

1. Çok övgüsünü duymama rağmen hiç girişmediğim bir seri Mother. JRYO sever insan olarak oynamadığım için vicdan azabı duyduğum oyunlar listesinde Chrono Cross, Lost Odyssey gibi oyunların yanında durur.

Mother serisinin ikincisi olan Earthbound'u oynamıştım vakti zamanında emülatörle. Çok keyif aldığım, üzerinden yıllar geçmesine rağmen unutmadığım bir oyundur kendisi. Hatta geçenlerde telefonuma indirmiştim baştan başlarım diye, iyi hatırlattın. - İ

2. Switch'te güzel RYO çok (strateji/RYO karması Fire Emblem: Three Houses başta olmak üzere) ama ucuz diyorsan Nintendo'nun yerel fiyat uygulamaması ve genel olarak pahalıya oyun satması sebebiyle o iş yaş. Kaç yıllık The Stick of Truth bile 30 dolar. İşte Steam'de 18 TL olan Undertale var 15 dolara en ucuzundan istersen.

Kal sağlıcakla. Dikkat et basma legolara.



Resident Evil 4'ün yeniden yapımını beklemiyoruz, 8 yaparlar artık muhtemelen.

Yanıtlara yanıt

Merhaba Oyungezer ahalisi ve sevgili Ömer. Uzun süredir dergiyi okuyamıyordum. Benim kaldığım cezaevinde sadece özel günlerde ailemizin getirdiği kitapları alabiliyoruz. O yüzden elime Eylül sayısını alır almaz hemen mektuba başladım. Diğer dergilerim de olmasına rağmen onlara bakamadan yazmak geldi içimden.

Eylül sayısında Steam'deki görsel romanlarla ilgili bir yazı hazırlamıştın. Hem yazı hem görseller o kadar hoşuma gitti ki ilk defa bir Oyungezer dergisine oyunları es geçerek sondan başlamış oldum :) Hem oyun hem de anime düşkünü biri olsam da bu konuda hiçbir bilgim yoktu. Çıktıktan sonra yapılacak listesine görsel romanları da ekledim. Diğer okuyucuların mektuplarını okuduğum zaman aklıma gelenlerden

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





bahsetmek istiyorum. Murat Şen oyun fiyatlarının yüksek olduğunu, bazen 3 bazen 13 kişi danaya girer gibi oyun alıp oynadıklarını yazmış :) Biz de kendi arkadaş grubumuz içinde. 4 kişi ortak PS4 ve oyunlarını alıp sırayla oyunları bitirmiştik. Ayrıca Xbox'ta 2'li kardeşlik kurup Xbox oyunlarının giderini de yarıya indirdik. İnsan istediği zaman bir şekilde yolunu buluyor yani.

Yaşı 40'a yanaşmış biri olarak Arda Özbakan'a da cevap hakkım doğmuştur diye düşünüyorum :) 90'ları dolu dolu yaşamış, birçok oyunu oynamış, birçok filmi izlemiş biri olarak söylüyorum, 90'lar o kadar da güzel değildi :) Tamam çok güzel oyunlar vardı, akılda kalan filmler, unutulmayan müzikler vardı ama bunlar her dönem zaten çıkar. Eskiden çok hoşuma giden, anlata anlata bitiremediğim oyunu yıllar sonra tekrar oynayınca "ee güzel değilmiş ki bu" tepkisini veriyorum. Şu an çıkan oyunların, çekilen filmlerin hepsinin güzel olmasını bekliyoruz, sanki eskiden hepsi güzelmiş gibi.

Son olarak başka bir cezaevinden yazan Taha Perister'i görünce çok mutlu olduğumu da söylemiş olayım.

Engin Vural'ın Hayalet Gemi köşesindeki Bir Ağustos Gecesi adlı yazısına değinmeden geçemeyeceğim. Kötü bir tesadüf oldu ama Engin Bey'in yazısını okumam tam da Elazığ depremine denk geldi, yazının etkisi bende çok daha fazla oldu. 20 yıldır hiçbir şeyin değişmediğini, değişenlerin sadece TV'ye çıkıp konuşanlar olduğunu görüp daha da üzüldüm. Hoşça kalın, sevgilerle...

- Mustafa Dağcan Şentürk

Tekrardan hoş geldin Mustafa! Bir an önce çıkarsın da oyunlarına kavuşursun umarım. Bu arada madem o kadar çok dergi takip ediyorsun, "bu dergi çok popüler değil ama takip edilmeye kesin değer" dediğin bir şeyler varsa süper olur. Tüm okurlara sormuş olayım bunu hatta.

Görsel romanlar konusunda fırsat bulduğunda vndb.org sitesinde bir gezinmeni tavsiye ederim, bu kültürün ne kadar ileri seviye bir şey olduğunu görmen açısından. Benim o dosyada yer verdiklerim kaymak tabakaydı yalnızca yani. Bu arada lafı açılmışken o dosyada Grisaia'ya yer vermediğim için sonradan çok pişman olduğumu belirtmek isterim, haksızlık etmişim.

Ülkenin ekonomisi malum, o yüzden ortaklaşa oyuna ve konsola girmek son derece cazip. Ey okurlar, sınıf/iş arkadaşlarınızla falan bu seçeneği değerlendirmeye çalışın!

Nostalji konusunda duygularıma tercüman olmuşsun, üstüne konuşmama gerek yok :)

90'larda yaşamak o kadar güzel değildi belki ama o yıllarda üretilen işler ilktiler, bir ruha sahiplerdi, orijinaldiler. Bir şeylerin taklidi değil, öncülüydüler. Kim Michael Jackson'ınki gibi sahne şovları görmüştü ki o günlere dek? Türkçe şarkılar bile bir başkaydı. Ama tabii 90'larda çıkmış bir oyunu 20 yıl sonra oynamaya çalıştığınızda hayal kırıklığına uğramak kaçınılmaz. - İ

Elazığ depreminde kaybettiklerimizin toprağı bol olsun diyeyim ben de buradan. Geleceği kesin olan İstanbul depremi de umuyorum ki gerekli düzenlemeleri yapabilen, deprem vergilerini doğru yerlere harcayabilen bir yönetim sırasında gerçekleşir.

Allah hem depremlerde kaybettiğimiz insanlara hem de şehitlerimize rahmet eylesin. - İ

Sen de hoş kal, sevgiler.

Tez zamanda tahliye olman dileklerimizle :) - İ

Söyleyin Çizelim!

Çizimi ayın son gününe bırakan, sonra işi çıkınca da yetiştiremeyen sevgili Eren Eryürekli'ye selam olsun! Advertorial imdadımıza yetişmeseydi Eren'in tam sayfa resmini basıp bıyık çizip dişini falan çürütecektik, iyi yırttı. Siz yine de öneri atmayı sürdürün. Önümüzdeki ay 15'inden itibaren darlamaya başlıyorum kendisini. Çekeceğin var bu ay Eren!

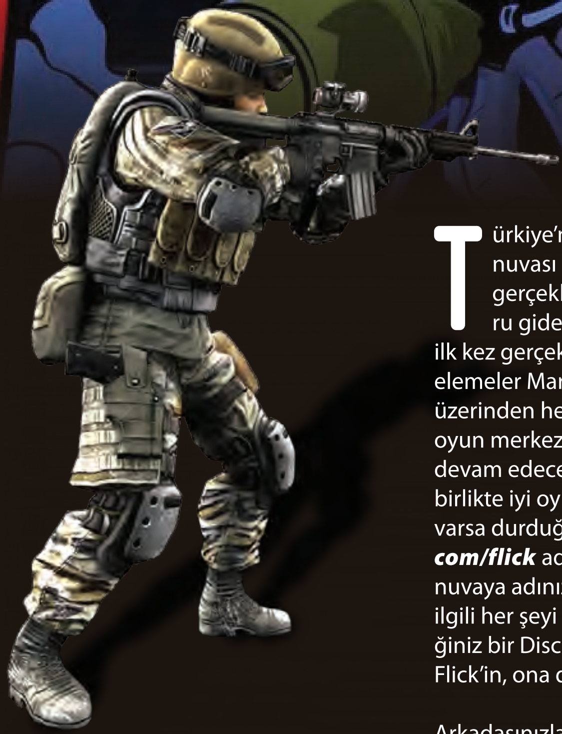
Aferin Gizem! Ne iyi ettin de büyüttün bu sayıdaki fontları! 2 sayfa arttırdık, ona rağmen mektuplarda katliam yapmak zorunda kaldım sayende :) Ben şikâyet ediyorum da siz ne dersiniz sevgili okurlar, daha mı iyi olmuş bu şekilde?



Gelecek Ayın Misafiri

Eh madem 150. sayıyı çıkarıyoruz önümüzdeki ay, pek sevgili Serpil Ulutürk'ü ağırlamak yakışır Selam'a! "Ne olacak bu OGZ'nin hali" başta olmak üzere her telden sorularınızı bekleriz!





RED BULL FLICK, SEZONU AÇTI!

CS:GO'nun en iyi ikilisi aranıyor!

Türkiye'nin en büyük 2v2 CS:GO turnuvası Red Bull Flick'in 29 Mart'ta gerçekleşecek büyük finaline doğru giden süreç başladı! 29 Şubat'ta ilk kez gerçekleşen online ve offline elemeler Mart ayı boyunca hem internet üzerinden hem de çok sayıda şehirdeki oyun merkezlerinde gerçekleştirilmeye devam edecek. CS:GO seviyorsanız ve birlikte iyi oynadığınız bir arkadaşınız varsa durduğunuz kabahat! ***redbull.com/flick*** adresine mutlaka uğrayıp turnuvaya adınızı yazdırın. Ayrıca turnuvayla ilgili her şeyi konuşup destek alabileceğiniz bir Discord kanalı da var Red Bull Flick'in, ona da üye olmayı unutmayın.

Arkadaşınızla sırt sırta mücadele edeceğiniz ikili turnuvanın galibini takım uyumu, taktik ve aim yeteneği belirleyecek. Kalabalık takımlardan sıkılanlar için iki kişilik takımlarla oynanacak maçlar kulağa ilginç ve heyecan verici geliyor. Sonuçta takımınızda bombayı alıp B bölgesine koşturan ya da amaçsızca yerini bırakan başka biri olmayacak :)

Eş zamanlı olarak 5 farklı ülkede gerçekleştirilecek turnuvanın Türkiye ayağının bu sefer de yoğun bir mücadeleye sahne olmasını bekliyoruz. Tam 26 şehirdeki 44 internet kafeyi kapsayan offline elemeler CS:GO seven binlerce kişiyi bir araya getirecek. Elemelerin hangi gün hangi şehirde yapılacağını merak ettiyseniz, sizleri yine aynı adrese (yani şuraya: redbull.com/flick) davet ederiz. Bu offline elemelere katılma şansı olmayanlar için online elemeler de mevcut elbette. Onlar da 29 Şubat haricinde 7, 14 ve 21 Mart tarihlerinde olacak.

Büyük Finale Geri Sayım

Bu elemelerde başarılı olan 64 takım, 25 Mart'ta playoff etabında oynamaya hak kazanacak. Buradaki yoğun rekabetten sağ çıkma becerisi gösteren 8 takımsa 29 Mart'taki büyük finalde şampiyonluk için bilgisayar karşısına geçecek. Bu tip turnuvalarda playoff'ların ayrı, finallerin ayrı heyecanı olur, çok ilginç maçlar göreceğimize eminiz, merakla bekliyoruz.

Çevrimiçi ve çevrimdışı elemeler klasik haritalarda oynanacağı için pratiklere şimdiden başlayabilirsiniz. Sonrasındaysa takımları bir sürpriz bekliyor. Turnuvanın playoff ve final etaplarında direkt Red Bull Flick için özel geliştirilen haritalar kullanılacak. İşte bu noktada aim yeteneğinin dışında yeni haritalara hızlı uyum sağlama yeteneği de işin içine giriyor. Hem göz korkutucu hem heyecan uyandırıcı bir detay gerçekten.

Kalabalık takımlardan bunalmış iki kafadar, yıllardır birlikte oynayan iki dost, çevrimiçi ortamda rakip tepelerken tanışmış altın ikili olduğunu düşünen iki silah arkadaşı ya da başka oyunlarda kendisini kanıtlamış ve yeni zorluklar arayan maceracı iki ruh… Çevrimiçi FPS oyunlarında kendine güvenen herkesi bu büyük mücadelede görmek hem katılımcılar hem de izleyiciler için özel bir deneyim olacaktır. Sayısız oyuncunun izleyeceği bu turnuvada içinizdeki s1mple yeteneğini herkese göstermenin tam zamanı bizce!

Tarihler ve detaylı bilgi için: Redbull.com/Flick



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Bu kıyafetinizi neye borçluyuz?

Yıl 2011. Üniversiteden yeni mezun olduğum, askerliğim 2 yıl tecilli olduğu, hiçbir firmanın beni işe almak istemediği, günümün yarısını iş bulma sitelerinde geçirdiğim ve tek gelirimin de Oyungezer'den aldığım telifler olduğu bir dönem. Şimdi ismini vermeyeyim, Türkiye'nin en büyük şirketlerinden biri askerlik durumu göz etmeksizin mühendis alımı yapacakmış. Çevremden ve orada çalışan arkadaşlarımdan duyduklarım yüzünden hiç de çalışmak istemediğim bir firma aslında fakat çaresizlikten başvurdum ve sınav için davetiye aldım.

> “GÖLGE ETME, BAŞKA İHSAN İSTEMEZ.”

Bir sabahın körü benim gibi sınava davet edilmiş işsiz mühendisler olarak koca bir otobüse doluştuk ve şirkete götürüldük. ÖSS'ye giriyormuşuz gibi üç aşamalı, çoktan seçmeli bir sınava soktular bizi. Ortamdaki çaresizlik miktarını görmeniz lazım ama, güya mühendisiz. Neyse işte, bir hafta sonra geri aradılar beni. Sınavı geçip final görüşmesine çağrılan 10 kişiden biri benmişim. Birkaç gün sonra mülakata gideceğim ve piyangonun vurduğu şanslı talihli belli olacak.



Nihayetinde final maçı için tekrar şirkete gittim. 10 kişilik bir işsiz mühendis grubu olarak sırayla mülakata giriyoruz. Sıra bana gelince bir de ne göreyim, bildiğin mahkeme odası burası. Devasa ve loş bir odanın uzak köşesinde bir sandalyeye tek başınıza oturuyorsunuz, odanın diğer uzak köşesinde de 10 kişilik mahkeme heyeti tam karşınızda masalarına oturmuş, sizi bildiğiniz sorguya çekiyor. Lan dedim ne oluyoruz? Uyuşturucu satarken yakalanmışım gibi hissettim kendimi yeminle. Herkesin suratı 5 karış, soğuk soğuk tavırlar. Ulan altı-üstü bir iş vereceksiniz halbuki.

Sorgumun sonuna doğru jürideki son derece gıcık elemanlardan biri “Herkes takım elbise giymiş, sen niye giymedin? Bu kıyafetini neye borçluyuz?” diye sordu son derece sevimsiz bir tavırla. Halbuki üstümde bildiğiniz kumaş pantolon, klasik deri ayakkabı ve gayet düz bir kazak falan var. Saçım sakalım, üstüm başım da gayet temiz düzgün yani. Duyan da beni görüşmeye şeytanlı metal müzik tişörtü, kalın zincirler, mohawk saçla falan gittim zanneder. “Ben giyimimde herhangi bir problem olduğunu düşünmüyorum, üstüm başım da temiz ve düzgün” dedim. Bu cevabımın üzerine sevimsiz herifle sürtüştük ve tabii ki de beni işe almadılar.

Samimiyetime inanın, o kadar sevindim ki orada işe alınmayışıma. Düşünsenize öyle bir ortamda çalıştığınızı? İşe alırken adamı engizisyon mahkemesine sokan yer işe alınca neler yapar sizin hayal gücünüze bırakıyorum. Bundan birkaç yıl sonra orada çalışan bazı bölüm arkadaşlarım da benim şu an çalıştığım yere geçiş yapmak için benden yardım isteyince tahminlerimde yanılmadığımı anladım zaten.

Beni asıl sinir eden şey, o mahkeme ortamı, sanki çok büyük bir şey lütfediyorlarmış da sen buna değer misin onu anlamaya çalışıyorlarmış gibi tavırları olmuştu. Hiç unutmam, başka bir iş görüşmesinde de tokalaşmak için elimi uzattığım bir mühendis de elimi sıkmamış, kartını masaya bırakarak karşıma oturmuştu. Tebrikler dostum, dünyada milyonlarca insanın yaptığı bir işin birebir aynısını yaptığın için çok eşsiz bir insansın. *******larıma (buraya okkalı küfür gelecek) bak sen hele...

Siz siz olun, kimsenin size böyle davranmasına müsaade etmeyin arkadaşlar. Karnınız aç ama ruhunuz tok gezin. İşe ne kadar muhtaç durumda olursanız olun hem de. Ne sizi işi almaları ne de size maaş vermeleri bir lütuf değildir. Siz sadece yaptığınız işin ve ayırdığınız zamanın karşılığını alırsınız o kadar. Kimse sizin emeğinizin üzerinden kazanacaklarıyla sizi ezemez. Bir hizmetin karşılığını ödemek lütuf değildir, aksine yaptıklarınızla bir yere değer katmak lütuftur çünkü.

Bir dip not olarak, o günden beri hiçbir iş görüşmesine takım elbiseyle gitmedim, bundan sonra da asla gitmeyi düşünmüyorum...

CODASHOP

DAHA KOLAY, HIZLI VE GÜVENİLİR...

Oyun kredisi almanın en hızlı ve en kolay yolu

Ücretsiz online ve mobil oyunların en güzel yanı ne biliyor musunuz? Kolayca erişebiliyor olmanız. Basit bir mağaza veya oyun hesabı ile indirdiniz mi oynamaya başlıyorsunuz. Bir oyunun adını duydun, ilgini çekti, indir oyna, tereddüte gerek yok, hayat bize güzel. Eğer oyunu sevdiyseniz elbet size bir gün para harcatacaktır ama ne zaman ne kadar harcayacağımıza da biz karar veriyoruz sonuçta.

Zaten bu kolaylık online ve mobil oyunların piyasayı domine etmiş olmasının da sebebi. Ama oyun içinde bir şeyler almaya kalkınca, yani işin içine para harcama faktörü girince, bu manzara değişip hayat bir anda zorlaşabiliyor. Elbette her zaman kredi kartını bastırıp bir şeyler alabilirsiniz, ama oyununuza kredi kartınızı paylaşacak kadar güveniyor musunuz? Peki kredi kartı olmayanlar ne yapacak? Farklı ödeme kanalları veya bağımsız mağazalar kullanabilirsiniz ama bunlardan hangileri gerçek, hangileri güvenli? Orta yerinde patlayan ödeme işlemleriyle, parası çekilip hesaba yatmayan kodlarla kim uğraşacak? Her alışverişte ayrı hesap açacak mısınız, reklam mesajı ve postası yağmuruna maruz kalacak mısınız?

Sonunda oyuna ayırdığınız üç kuruşluk vaktinizi kod satın almak için çeşitli sitelerde üyelik formları doldurmak, abone olmak, doğrulama yapmak gibi ekstra işlerle harcarken buluyorsunuz kendinizi. Neyse ki bu işin artık yeni bir teknolojisi, yeni bir nesli var, bunun da adı CodaShop.

Bu sistemin iki önemli farkı var. Birincisi herhangi bir abonelik veya kayıt sistemi kullanmıyor olması. Yani CodaShop üzerinden kredi kartı, banka kartı veya ön ödemeli kartlar kullanarak hızlıca alışveriş yapabiliyor, üye olmadan tüm işlemlerinizi gerçekleştirebiliyorsunuz. Sisteme yakın zamanda alternatif ödeme yöntemleri de eklenince size en rahat gelecek şekilde ödemenizi yapıp kodlarınıza kavuşabilecek ve oyun hesaplarınıza anında yüklemenizi yapabileceksiniz. Üstelik alışverişleri 3D Secure kullanarak güvenli yapabiliyorsunuz.

İkinci fark ise pek çok oyunda sistem size epin kodu vermek yerine alışverişinizi direkt oyunun içine, hesabınıza yüklüyor. Bu sayede kod geldi mi, doğru mu girdiniz, çalıştı mı sıkıntıları olmuyor.

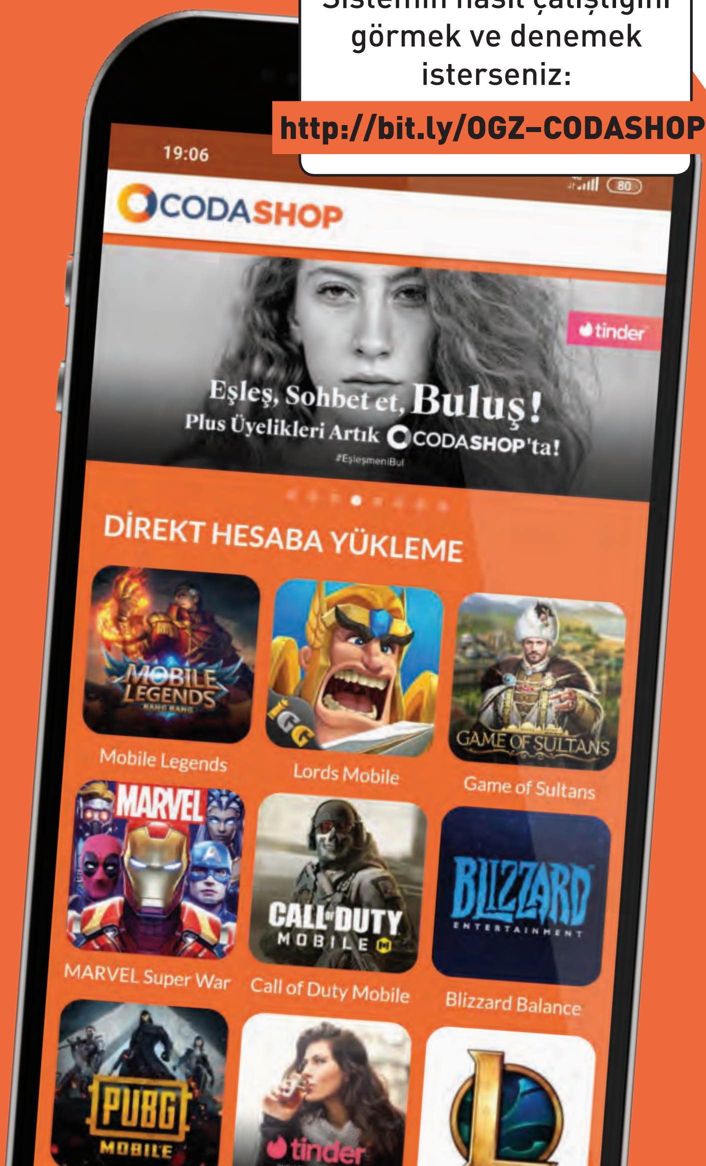
Alışveriş oyun içinden satın alma kadar pratik, ama 3D Secure güvencesiyle. Üstelik oyunların aksine haftanın yedi günü 24 saat müşteri desteği var.

CodaShop üzerinden Mobile Legends, Game of Sultans ve Lords Mobile gibi popüler mobil oyunlara direkt hesabınıza yükleme yapabiliyorsunuz. Bu özelliği olmayan League of Legends ve PUBG Mobile gibi bazı oyunlar da kod sistemi üzerinden çalışıyor. Sonuç olarak ülkemizde popüler olan PC ve Mobil oyunların çoğunu bulabiliyorsunuz ve desteklenen oyun ve uygulama listesi sürekli genişliyor. Zaten destek verdiği tüm oyun ve uygulamaların resmi satış ortağı ve distribütörü konumunda CodaShop ve doğrudan dünyanın en büyük oyun şirketleri ve yayıncılarıyla birlikte çalışıyor. Sadece oyunlar da değil; CodaShop'un iş ortakları arasında Türkiye'de de çok popüler olan Tinder, LivU, Tumile, Yome gibi farklı dating, video chat ve streaming uygulamaları da var.

Ayda ortalama 11 milyonun üzerinde kişinin ziyaret edip, 40 milyondan fazla görüntülenmeye sahip olan Codashop.com, dünyada 25'ten fazla ülke ve bölgede hizmet veriyor ve düzenli olarak yapılan özel kampanyalar nedeniyle oyuncular tarafından tercih ediliyor.

Sistemin nasıl çalıştığını görmek ve denemek isterseniz:

http://bit.ly/OGZ-CODASHOP





BALDUR'S GATE III

EEE AMA BU DIVINITY: ORIGINAL SIN 2'NİN AYNISI?!

CAN ARABACI



Evet, öyle. Gerçekten de *Divinity: Original Sin 2*'nin neredeyse aynısı bu. Ben de ilk başta aynı tepkiyi verdim ancak biraz durup sakin kafayla düşündükten sonra asıl sormam gereken soruyu sordum kendime: Peki bu kötü bir şey mi?

Divinity: Original Sin 2 çıktığı seneye damga vurmuş, neredeyse herkesler tarafından övgüye boğulmuş bir oyundu. Larian'ın da bu yüzden elindeki güçlü koza oynamasını, bozulmamış olanı üzerine ekleyerek geliştirmesini garip bulmamak lazım. Tam da bu sebepten zaten bildiklerinizi değil, yeni öğrendiklerimizi anlatacağım size daha çok.

Durdurulabilir gerçek zamanlı sistemi unutun

Öncelikle bir açılış sinematiği izledik ki... vaov! Larian sinematiklerde almış başını yürümüş. Nautiloid kovalayan kırmızı ejderha binicileri gördük kanlı canlı! Hemen ardından karakter yaratım ekranı geldi. Toplamda 15 tane ırk / alt ırk ve 8 sınıf olacakmış; şimdilik sadece 9 ırk ve 6 sınıfı gösterdiler. Kendi karakterinizi sıfırdan yaratabileceğiniz gibi *Original Sin 2*'deki gibi "Origin Hikâyeleri"nden birini de seçebiliyorsunuz. Aralarında çok ilginç bazı kombinasyonlar da var ve *OS2*'den bu yana bu özelliği daha da bir geliştirmişler belli ki.

Gelgelelim interneti ikiye bölen kısma: Dövüşler artık sıra tabanlı gerçekleşiyor. Açıkçası RTwP (Real-Time with Pause) da sevdiğim bir sistem olsa da bunu yadırgadığımı söyleyemeyeceğim. Zira masaüstü D&D kuralları da sıra tabanlı bir işleyişe sahip. Larian da doğrudan 5th Edition kurallarını mümkün olduğunca yakın şekilde uyarlamaya çalıştığından bence bu kötü bir tercih olmamış. Hatta bunu bir adım öteye götürerek bilgisayar oyunlarında göz ardı edilen standart bazı aksiyonları da çok güzel hayata geçirmişler. Zıplamaydı, milleti ittirmeydi, yayını ateşe batırıp alevli ok atmaydı derken savaşlardaki çeşitlilik bir hayli artmış. Bir noktada botlarını çıkarıp düşmanın kafasına fırlatmak suretiyle önceden ancak masaüstünde oynarken gördüğümüz bir harekete imza atmış oldular.





Oyunun yapımcısı bile daha ilk savaşta öldü

Canlı yayının geri kalanı Larian'ın patronu Swen'in çeşitli zorluk zarlarını kaçırıp başını bolca belaya sokmasıyla geçti. Bazı noktalarda vuruş şansı %90 falan gibi oranlarda gösterilince kaşlar kalktıysa da Swen içimizi rahatlatmayı da es geçmedi: Arka planda zarlar atılmaya devam ediliyor (ki başka Skill denemelerinde de zarların atıldığına şahit olduk), oyun size zarlara göre ihtimali hesaplayıp bir yüzde sunuyor. İşin güzel yanı, başınızı belaya sokarken bile eğlenceli *Baldur's Gate III*; aynı masaüstü oyunlarda olduğu gibi...

Bütün bunları biz ne zaman oynayabileceğiz peki? Henüz net bir çıkış tarihi yok ancak Larian'ın önceki oyunlarında olduğu gibi bir erken erişim süreci yapmayı ve oyuncuların geri bildirimlerini almayı istediklerini söylediler. Şu anda yayında da gösterdikleri sürümün ciddi bug'larını kapattıktan kısa bir süre sonra oyun muhtemelen erken erişime açılacak. Eh, bize de o sırada Murder in Baldur's Gate ve Descent Into Avernus'u oynayacak bir masaüstü grubu toplamak kalıyor...

Neler oluyor?

"Biz Bhaalspawn'a bakmıştık, ne ara bu kadar karıştı buralar?" diyorsanız size bilmeniz gereken üç kritik bilgi vereceğim:

- Ejderhaları sürenler "Githyanki" adındaki bir ırk (Planescape oynayanlar Dak'kon'u hatırlar). Bu arkadaşlar Ejder Kraliçe Tiamat'la yaptıkları bir anlaşma sonucunda kırmızı ejderhalarla Mind Flayer'ları gördükleri yerde böyle böyle avlıyorlar.
- Resmî kabul edilen hikâyeye göre Abdel Adrian adındaki Bhaalspawn, Bhaal'ın tahtını reddettikten sonra önce Candelkeep'e, sonra Baldur's Gate'e dönüyor. Bir süre burada paralı askerlik yaptıktan sonra Grandük rütbesine kadar yükseliyor. Sonrasında bir başka Bhaalspawn tarafından saldırıya uğruyor; birbirlerini öldürülüyorlar ve Bhaal'ın bütün çocukları öldüğü için Cinayet Tanrısı bir kez daha canlanıyor (bu hikâye bir masaüstü modülü olarak yayınlandı; merak edenler için bkz. Murder in Baldur's Gate).
- "Peki bu oyunun adı neden Baldur's Gate III?" Hah! Konu çok bağımsız gibi gözükse de Larian'ın yayınladığı basın kitinde bu Mind Flayer istilasının "Ölü Üçlü'nün" planının bir parçası olduğuna dair bir ibare var. Peki kim bu Ölü Üçlü? Bane, Myrkul ve **Bhaal**. Yaaa!

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BU AY NE OLDU?

Aslında her ay ülkemiz ve dünyada öyle gelişmeler oluyor ki bazen aklımdan 'yav şimdi oyun düşünmenin sırası mı?' diye geçirdiğimi fark ediyorum. Bir akşam savaşın eşiğine geliyor, diğer gün hiçbir şey olmamışız gibi hayatımıza devam ediyor, hangi oyun ertelendi, hangi oyun geliyor diye bakıyoruz. Şubat genel olarak kötü bir ay oldu, bunu kabullenip yolumuza devam edelim.

ESER GÜVEN

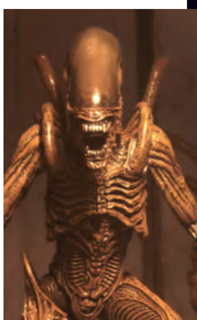


1 Nintendo gibi ev ve el konsolları denince akla ilk gelen isimlerden biri olan dev bir firmanın en çok geliri mobil oyunlardan elde ediyor olması tuhaf değil mi sizce? Geçtiğimiz sene Nintendo'nun tüm dijital satışları yaklaşık 1 milyar dolar gelir getirirken, firmanın bir mobil oyun olan Fire Emblem Heroes'tan elde ettiği gelir bile 656 milyon doların üzerinde. Şimdi anlıyor musunuz neden herkes mobile yöneliyor?

2 Platinum Games, Tencent'ten gelen yatırımın ardından ilk kez kendi oyunlarını bağımsız olarak yayınlama işine girdi ve Platinum 4 diye bir de proje başlattı. Projenin ilk ayağı The Wonderful 101: Remastered, ikincisi Project GG kod isimli bir 'süper kahraman' oyunu, üçüncüsüyse Tokyo'da açılacak yeni bir stüdyo. Son projeninse çok büyük bir oyun olduğu söyleniyor, onu da herhalde gelecek ay yazarız bu köşede.



3 Nicedir şöyle ağız tadıyla güzel bir Alien oyunu oynayamıyoruz ama bunun en büyük sebeplerinden biri de meğer Disney'in Fox'u satın almasıymış. O dönemde Cliff Bleszinski, Dark Horse çizgi romanlarından esinlenen, Newt rolünde oynayacağımız sıkı bir Alien oyunu üzerinde çalışıyormuş. 3D Realms'se Alien: Hadleys Hope isminde hikâye tabanlı bir oyun geliştiriyormuş. Ancak işin içine Disney girince hepsi de rafa kalkmış.





4 GoG acayip derecede oyuncu dostu bir iade politikasına geçti, keşke diğerlerine de örnek olsa. Artık satın aldığınız bir oyunu kurmuş ve oynamış olsanız bile satın aldığınız tarihten sonraki bir ay içerisinde iade edebileceksiniz. İade etmek için 'oyunu beğenmedim' demek bile geçerli bir sebep. Şu sisteme bölgesel fiyatlandırma gelse var ya, GoG'dan çıkmak bilmem ama olmuyor işte.

5 BioWare öldü, yaşasın yeni BioWare! Yani ölmedi ama yeni bir BioWare doğurdu. Baldur's Gate'in tasarımcısı James Ohlen, Mass Effect'in yazarı Drew Karpyshyn ve Austin stüdyosundan Chad Robertson, Archetype Ent.'de bir araya gelerek yeni bir RYO için çalışmaya başladı. Amaçları "dünyanın en iyi hikâye bazlı RYOlarını" yaratmak.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Warcraft III: Reforged büyük bir rekor kırdı ama bu tersten bir rekor. Oyun Metacritic'te tam 29.786 kullanıcı incelemesinde ortalama 0.6 puan alarak tüm zamanların en düşük kullanıcı puanını elde eden oyun oldu. Oyuna 0 veren on binlerce kişinin yanı sıra olumlu not veren bin civarı oyuncu var, yoksa puanı daha bile düşük olacakmış. Yazık ettin be Blizzard.

9 Tüm dünyada Corona tehlikesi gitgide artarken oyun dünyası da bundan nasibini almaya başladı. Oyun sektörünün en önemli etkinliklerinden biri olan GDC 2020; EA, Blizzard, Epic Games, Microsoft gibi dev firmaların sağlık endişeleri nedeniyle birer birer katılmayacaklarını açıklamalarının ardından resmî olarak ertelendi. PAX East beklenenden sönük geçti. Salgın konulu Plague Inc oyununun satışları falan patladı. Bir acayip işler.





7 Electronic Arts herhalde "eski olan değerlenir" diye düşünmüş olacak ki Steam'deki eski oyunlarına akıl almaz derecede zam yaptı. 13 liralara kadar düşen Mass Effect Collection (ki içinde Mass Effect 3 yok) 229 lira oldu mesela. 12 liralardan dönen Crysis 2'yi almak isterseniz artık 199 lira bayılacaksınız. Mirror's Edge 129 liraya fırladı. Birileri Electronic Arts'a azıcık beyin dağıtsa hiç fena olmayacak.

10 Bir tane de yerli haberimiz var bu ay, Cultic Games'in müthiş oyunu Stygian: Reign of the Old Ones'a ne zaman Türkçe desteğinin geleceğini öğrendik bu ay! Hatta siz bu satırları okuduğunuz sırada geri sayımın sonlanmasına çok az bir süre kalacak, çünkü Mart ayının ilk haftasında oyun tamamen Türkçe olacak. Şimdi Cthulhu düşünsün.



8 DICE ödülleri dağıtıldı ama ödül kazananları görünce 'oyun sektörü' tarafından verilen bu ödüllerin kriterlerini merak eder olduk. Yılın oyunu Untitled Goose Game, yılın karakteriyse Kaz seçildi. Control de kimmiş, Death Stranding benim gagamı yesin, Fallen Order'ı kovalarım diyen Kaz'ı yılın karakteri seçtiklerine göre bir yerlerden tehdit falan almış olmalılar.



11 Capcom'un yeni Resident Evil'ı RE8'de RE7'deki Ethan'ın baş kahraman olacağını, oyunda ortaçağdan fırlamış zombiler bulunacağını, kurt adamlarla falan uğraşacağımızı öğrenmek güzel oldu. Ha bir de oyun yine birinci şahsı perspektifini kullanacakmış. Resident Evil 7 sevenlere müjde.

Konuşanlar



@chetfaliszek
(Chet Faliszek)

Eğer GDC'yi şimdiden özlüyor ve kendi kendinize canlandırmak istiyorsanız... Bu akşam içkinin dibine vurun, yatağa gitmeden önce garajınızın yan tarafına işeyin, sabah erken kalkın, 4 dolarlık kahve için baristaya 20 dolar verin, garajınızın yanında arkadaşlarınızla oturup toplantı yapmaya çalışın. Ve elbette - mutlu olun.. Çünkü her nasılsa yine de çok iyi geçiyor.

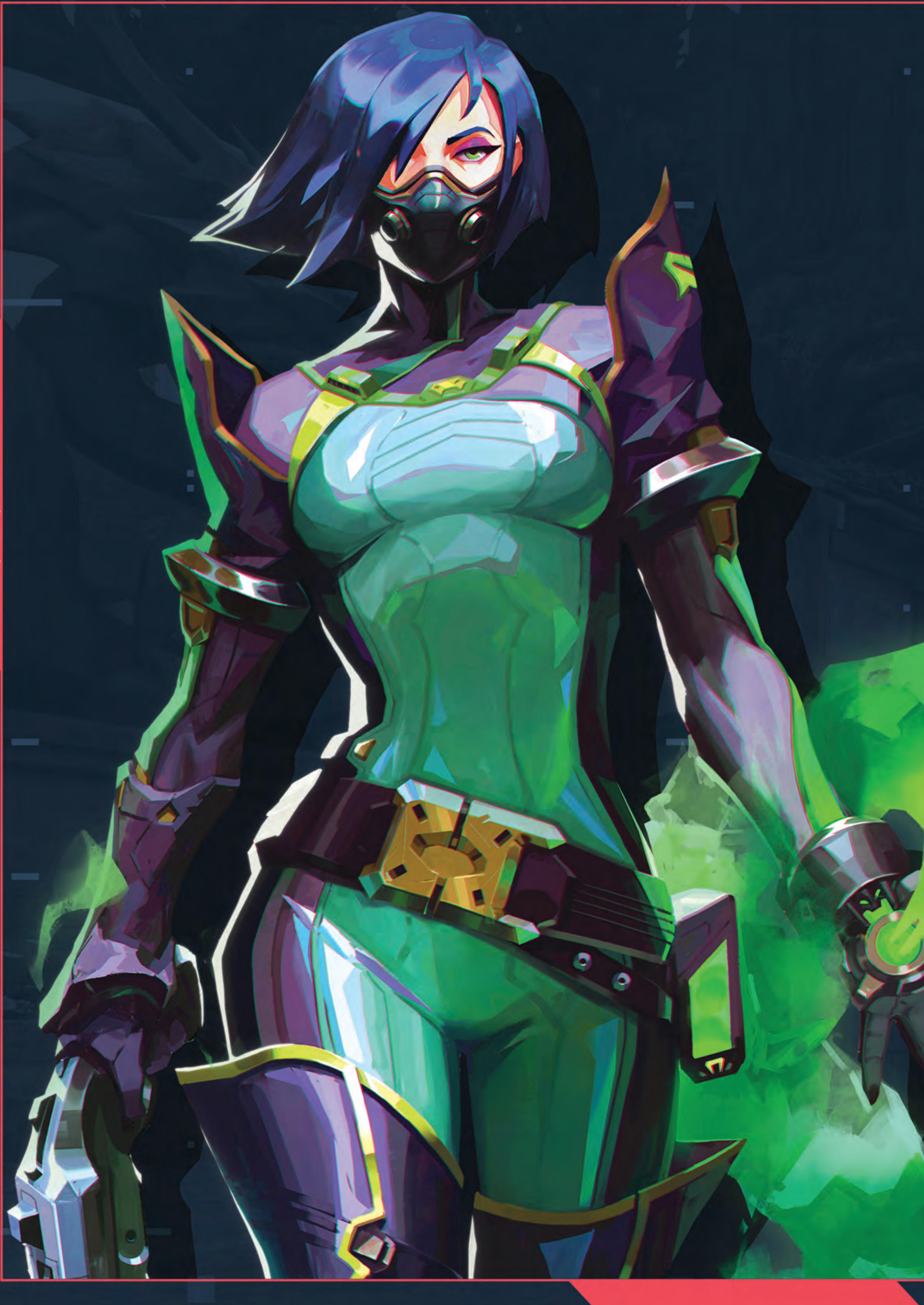
Chet Faliszek, Corona salgını sebebiyle ertelenen GDC'ye karşı olan düşüncelerini çok net biçimde ortaya koymuş. Eleştirdiği noktalara rağmen sektörden tanıdıklarla bir araya gelmenin güzel olduğunu da ayrıca yolladığı mesajda belirtmiş zaten.



@Josh_Hamrick
(Josh Hamrick)

Hostes: Uçakta doktor var mı?
Babam: *beni dürterek* Bu sen olmalıydın.
Ben: Ama baba...
Baba: Yardım için oyun tasarımcısı çağırmıyorlar, ha?
Ben: Baba, ortada tıbbi bir acil durum var şu anda.
Babam: Git ve bak bakalım acil durumu hikâye tabanlı yapmak işe yarayacak mı?

Destiny 2, Fallout 4, Destiny gibi oyunların da tasarımcılığını yapmış olan Josh Hamrick geçtiğimiz haftalarda pek bir popüler olan 'uçakta acil durum' esprisini kendi mesleği olan oyun tasarımcılığına uyarlamış. "Git kendine gerçek bir meslek bul, tasarımcılık da neymiş?' diyen ailelere ithaf olunur.



VALORANT

Dünyanın en popüler oyununu yaptılar, şimdi bu başarının tekrarını arıyorlar. Riot Games'in Santa Monica'daki merkezine gittik ve online FPS'leri toz duman edecek yeni oyunlarını oynadık.

YAZI TUĞBEK ÖLEK

Riot Games'in bir FPS oyunu geliştirdiğini ne zamandır biliyoruz, herhalde en az 5-6 senedir konuşuluyor. Rivayetler aynı; *League of Legends*'ın başarısını sürdürecek, sıkı mücadele içeren, eSpor'a yatkın bir FPS. Ama bu rivayet o kadar uzun zamandır dönüyor ki artık beklemekten sıkılmış, ilgimizi kaybetmiş, herhalde bunlar yeni bir oyun çıkarmayacak demeye başlamıştık. Derken 10. yıl kutlamalarında ardı ardına bombaları patlatmaya başladı Riot Games. Her türden oyunlar, animasyonlar, kısa filmler, çizgi romanlar... Bir anda *Runeterra* everenine boğulmuş bulduk kendimizi, onlar bile her türden kaç oyun duyurdular şaşırdı muhtemelen.

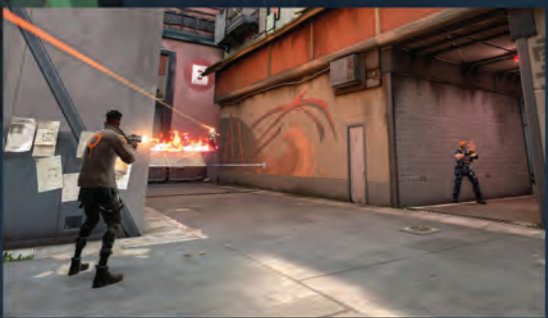
Tüm bu toz duman içinde herkesi en çok heyecanlandıran oyununsa *League of Legends*'la bir ilgisi yoktu. Yeni bir fikri mülk, yeni bir macera ve FPS türünde: *Project A*. Oyunu toplasanız iki dakika ya gördük ya görmedik ama günlerce *Project A* konuşulup paylaşıldı. Üstelik oyunun asıl adını bile bilmiyorduk, neden bunca senedir üzerinde çalışıyor, niye *League of Legends* evreninde geçmiyor...? Yıllardır süren merakımız tekrar kabarmıştı ve bu soruların orta yerinde Riot Games'ten bir davet geldi: "Santa Monica merkezimize gelip Project A oynamak ister misin?" Ne diyorsun? Ne diyorsun! Bırak Santa Monica'yı, Wuhan'da olsa bile gelirim!

45 gün süren karantina

Valizimi topladım, uçak biletimi kaptım ve soluğu Riot Games merkezinde aldım. Yapımcılardan oyunu dinledim önce, sonra uzun uzun röportajlar yapıp sorularımı sordum ve iki gün boyunca hiç durmaksızın oyunu oynadım. Çok oyunun ön gösterimine katıldım ama ilk defa bir oyunu bu kadar doya doya oynama şansım oldu. Öğle aralarında hadi yemeğe dediklerinde bile bilgisayar başından kalkmadım. Bu hastası olduğum türdeki, hastası olduğum stüdyonun, hastası olduğum oyununu öylesine iğdiş ettim ki, son 45 gündür daha fazlasını oynamak ve gördüklerimi size anlatmak için resmen deliriyorum. Ama ambargoların gözü kör olsun, 45 gündür oyunun adını söylemem bile yasak. Ama buraya kadar, artık yasaklar kalktı ve: *Valorant* bomba gibi geliyor!

Hadi burada biraz dürüst olalım, oyunun adını ilk duyduğumda tepkim şu oldu: "Haa? Nee... Valobant mı dedin?". Hiçbir anlamı olmayan (Katalanca Cesur demek... ama yani...), söylemesi zor, akıldan uçan, dilde tat bırakmayan bir isim. Bunca sene çalışılmış bir projeye daha iyi bir isim bulunabilirdi. Ama sebebini tahmin edebiliyorum. İlk oyunları popülerleşince içinde "League" ve "Legends" geçen o kadar çok kopya ve çakma oyun sürüldü ki piyasaya, bu

>





Her elin başında beş saniyelik bir silah alma evresi var. Bu sırada geçişleri bu bariyerler kapıyor. Ama en azından kimin ne tarafa gideceğini, ne taktik yapılacağını anlayabiliyorsunuz.

sefer kopyalanmayacak bir şey seçmeleri doğal. O yüzden *Valorant* ne demek diye sorulursa şunu diyebilirsiniz: Yerel Riottesse dilinde "yiyorsa bu ismi de evirip çevirip kopyalayın" demek!

Neyse geyikler, hikâyeler, coşkular yeter. Sakinleşelim artık, sayfalar tükeniyor, anlatacak çok şey var. Siz de yerinize oturun bakim, oyunun detayına dalalım. Evet tahminlerimiz doğruydu ve *Valorant*, eSpor olmak için tasarlanmış sıkı bir FPS çıktı. Ama oyunun neye benzediğini yayınlanan ilk kısa videosundan çok da anladığımızı söyleyemem. Çünkü o videoda havada uçuşan yetenekler ve büyüleri görünce, *Overwatch* veya *Paladins* benzeri bir oyun gibi gelmişti. Değilmiş. Tek bir cümleyle özetlersek "süper sıkı, yeni nesil bir Counter-Strike" bu.

Taktik FPS'yi yeniden yazıyor

Evet doğru duydunuz, oyun taktik FPS türünde geliyor ve oynanışı, içeriği, yüzde doksan *Counter-Strike*'a benziyor. Her maçı 24 el (raunt) üzerinden ve beşe beş oynanan, amacın bomba kurmak olduğu, el başlarında birikmiş paranızla silah aldığınız, tek mermiyle ölebildiğiniz sıkı bir online FPS. Ama *Valorant*'ı tasarlarken *Overwatch* benzeri oyunlarda gördüğümüz iki özelliği almışlar. Birincisi farklı hikâyeleri, görünüşleri ve özellikleri olan karakterler ekleyip, her birine taktiksel yetenekler vermişler (biraz da *Team Fortress* gibi). Bir de oyunu yakın gelecekte geçen ama gerçeklikten uzak bir evrene oturtmuşlar.

Anlayacağınız Riot Games bugüne dek rekabetçi FPS oyunlarında gördüğümüz bütün iyi özellikleri toplamış ve ince ince dokuyarak bir araya getirmiş. Zaten *Valorant*'ı oynarken karşınıza çıkan hiçbir şey "vay ilginç fikir, bunu ilk defa görüyoruz" dedirtmiyor, oyunu yapanların da böyle bir derdi olduğunu sanmıyorum. Bu oyun için verilen çaba onu yenilikçi değil mükemmeliyetçi yapmaya dayanıyor. Bu yüzden de büyük bir oyun yapmak yerine küçük bir şey yapıp onun en kusursuz haline odaklanmışlar. *Valorant* çıktığında tek bir oyun modu, sekiz farklı karakteri ve sadece iki haritası olacak. Bu mükemmel olma çabasını da çok iyi tasarım, şahane bir oyun, gibi düşünmeyin. Çünkü bu çaba daha çok oyunun teknik altyapısına dayanıyor. Hatta ilginci, Riot Games yeni fikirleri, gelişmeleri, yaratıcılığı işin teknik tarafında göstermeyi tercih etmiş. Yani *Valorant* öncelikle diğer oyunlara değil, ezelden beri FPS oyunlarında burnumuzdan getiren sorunlara rakip geliyor. Yani oyunun derdi hile ve lag'i bitirip, dengeli ve doğru tasarımlarla eşsiz ve dürüst bir rekabet ortamı sunmak. Bu ince detaylara girip, *Valorant* neden farklı olacak uzun uzun anlatacağım. Ama gelin işin daha heyecanlı kısmıyla başlayalım, oyunun dünyası ve karakterleriyle...

Şampiyon değil efendim ajan bunlar

League of Legends'ta şampiyonlarımız vardı, *Valorant*'ta da Ajanlarımız olacak. Çok ince tasarlanmış, üzerinde uğraşılmış sekiz ajanımız var. Bunlar birbirinden çok farklı gözükseler de aslında çoğu özellikleri birbirinin aynı. Tüm ajanların fiziksel büyüklüğü, hızı, sağlığı, kullanabildiği silahlar aynı. Hiçbiri diğerinden daha kırılgan veya daha yavaş değil. Onları birbirinden ayıran tek şey görünüşleri ve kullanabildikleri yetenekler. Bu yüzden *Overwatch* veya *Team Fortress*'taki gibi kenarları keskin roller yok, her ajanı dilediğiniz takım rolüne sokabilirsiniz. Takımdaki rolünüzü belirleyen daha çok hangi silahı aldığınız ve roller elden ele değişebiliyor. Ama ajan tercihiniz *Counter-Strike*'ta olduğu gibi tamamen kozmetik de değil. Çünkü her ajanınızın üç yeteneği ve bir ultisi var ve bu yetenekler oyun içinde ciddi taktik farklılıkları yaratıyor. Yeteneklerden bahsederken "taktik" kelimesinin altını çizmek lazım çünkü sonsuz sayıda kullandığınız, düşmana silah gibi vurduğunuz yetenekler yok bu oyunda. Çoğu yeteneği her elde sadece bir veya iki kere kullanabiliyorsunuz, en çok kullanılan yeteneğin sayısı üç. Bu yetenekleri maçın başında *CS*'te bomba alır

SİLAHLAR

Valorant'ta CT/T gibi bir taraf seçme olmadığından herkes aynı silahları kullanabiliyor. Oyunda toplam 18 silah var ve pek tanıdıklar: Tabanca (5), Makineli (2), Çifte (2), Tüfek (4), Keskin Nişancı (2), Ağır Makinalı (2) ve bıçak. Diğer oyunlardan bütün favori silahlarımız da burada ve sadece isimleri farklı, mesela Sheriff (DEagle), Vandal (AK), Operator (AWP), Spectre (MP5).

Görünüşleri diğer oyunlara göre modernleşmiş ama oynanışları o kadar tanıdık ki. Daha ilk oyundan AK'mi alıp bam bam headshot'ları basmaya başladım ve hiç yabancılık çekmedim. Elbette haritalar değişik, yeteneklere alışana kadar parmaklarınız dolanıyor, ama silahlar... silahlar aynen bildiğiniz gibi. Vuruş hissinin tokluğu, her silahın ince farklılıkları... hepsini çok iyi yakalamışlar. Aynı CS'deki gibi silahlarınıza kaplamalar ve süsler de alabiliyorsunuz. Valorant ücretsiz çıkacağından para kazandığı asıl yer de bu olacaktır.







Oyunun yakın gelecekte geçtiğini harita ve silahlardaki detaylardan hissedebiliyorsunuz. Mesela Orta Doğu temalı Bind haritası A bomba bölgesinde bir anda endüstriyel bir alana dönüşüyor.



gibi alıyorsunuz ve istediğiniz zaman da harcıyorsunuz; dilerseniz maçın başında hepsini sal gittim yapabilirsiniz. Yani *Overwatch*'taki bekleme süresi ve manaya dayalı yeteneklerdense daha çok *Counter-Strike*'ın bombaları veya *Call of Duty*'nin uzman yeteneklerine benzer sistem. Zaten yeteneklerin çoğu alan kontrolüne dayalı. Yani belli bir bölgeyi sise veya zehre boğarak geçişi/görüşü kapama, ya da buza veya ateşe vererek geçenlerin hasar almasını veya yavaşlamasını sağlama gibi. Flaş, sis, el, yangın bombalarının birebir karşılığı olan yetenekler de var.

Oyunun prodüktörü Anna Donlon yetenekleri şöyle özetliyor "Düşmanlarınızı öldüren şey yetenekleriniz olmayacak, ustaca silah kullanmak ve mermiler öldürecek düşmanlarınızı. Yetenekler bu anları özel yapacak, oyun tarzınıza yaratıcılık ve özgünlük katmanızı sağlayacak. Mükemmel bir headshot attığınızda hissettiğiniz duygu, bunu bir yeteneği yaratıcı yolla kullanarak başardığınız zaman ona katlanacak."

Yetenekleri bir parça farklı olan iki ajan var, bunlar biraz daha destek rolüne yatkınlar: Sova ve Sage. Sova'nın özelliği düşmanın yerini tespit edebiliyor, bu yüzden her takımın olmazsa olmazı bir şampiyon varsa muhtemelen Sova'dır. Sage'se yetenekleriyle hasar veremiyor ama hem alan kontrolünde en güçlü ajan, hem de takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Bizim deneme oyunlarımızda da herkesin en beğendiği, ilk kapılan şampiyon Sage idi. Farklılıklardan bahsetmişken belki Jett ve Omen'i de bir parça ayırabiliriz. Çünkü yetenekleri hız ve sinsilik verdiğinden öncü veya kanat oynamaya daha yatkınlar.

İş dördüncü ve son yeteneğinize, yani ultinize geldiğinde işler değişiyor. Bu yeteneği kullanabilmek için enerji toplamanız gerekiyor, yani maçın başında basamıyorsunuz. Enerjiyi de haritanın iki tarafındaki enerji topunu ele geçirerek veya düşmanı bertaraf ederek topluyorsunuz. Enerji toplarını almak bayağı uzun sürüyor ve yerinizi belli ediyor, o yüzden emin olmadan kalkışmamak lazım. Ultiler özünde maçın gidişatını değiştirecek kadar güçlü ve kıymetli yetenekler. Ne gibi ultiler var? Mesela Sage tek bir takım arkadaşını diriltebiliyor, Omen düşmanın arkasına ışınlanıyor, Brimstone düşmana Ion Cannon atıyor, Jett trans moduna geçip çılgın hızı ve süper isabetli bıçaklarla ortalığı dağıtıyor. Ama bu ultileri doldurmak ve doğru zamanda kullanmak cidden zor. Eğer kullanmadıysanız bir sonraki ele devrettiği için çoğu zaman saklamak, kritik bir anda basmak istiyorsunuz. Bütün bir maç boyunca ultinizi 3-5 kere kullanırsanız iyidir.

Valorant çıkışı sırasında sekiz ajana sahip olacak ki düşününce bu oldukça az bir sayı.

Veriye Doyacaksınız

Valorant'ın süper bir özelliği her maçla ilgili detaylı istatistikler tutması ve maçtan sonra bunları inceleyebilmeniz. Tek tek her elde neler olmuş, hangi silahlar alınmış, kim nerede vurulmuş... İstatistikler hem çok detaylı hem de çok kolay okunabilecek şekilde sunulmuş. Hatta harita üzerinde el el yaşananları da görebiliyorsunuz.

Ayrıca sadece vurma/vurulma sayılarını tutmakla kalmıyor, bütün aksiyonlarınıza bakarak size bir skor veriyor. Böylece düşmanın yerini tespit eden, bombayı kuran/savunan oyuncular da hak ettiği övgüyü alıyor.



Valorant'ın Ajanları

Bence oyunun en renkli ve heyecanlı yanı zamanla özdeşleşebileceğiniz ajanlarınız. Belki bir Overwatch'un kahramanları kadar yaratıcı değiller ama en azından Counter-Strike'a kıyasla oyuna renk katıyorlar. Baştan söyleyeyim, isimleri ve özellikleri sürekli değişiyor, oyun çıktığında farklı bir şeyler görebilirsiniz.

Brimstone

Oyundaki en sıkıcı ajan bu arkadaş. Tank gibi sağlam gibi gözüküyor ama unutmayın hiçbir ajan diğerinden sağlam değil. Haritayı yerle bir eden ultisi Ion Cannon dışında bir olayı yok.

Cypher

Gizemli bir hacker. Tipi bir şeye benzemiyor ama yerleştirdiği kameralarla uzaktan düşmanı gözleyip kurduğu tuzakları aktive edebiliyor. Oynaması zor ama usta ellerde çok can yakar.

Jett

Oyundaki en hızlı ve çevik ajanlardan olduğu için oynaması çok keyifli. Çevikliği yükseğe zıpla ve ileri atıl yeteneklerinden geliyor. Bu ikisini üst üste yapınca düşmanın tepesine inebiliyorsunuz.

Omen

En sevdiğim ajanlardan biri. Gölgelerde giden bir sinsi. Ultisi düşmanın arkasına ışınlanmanızı sağlıyor. Bomba noktasında kapışırken arkaya geçip bütün takımın canına okuyabiliyorsunuz.

Viper

Kapağımızı da süsleyen, oyunun tek karizmatik ve seksi ajanı. Olayı zehirli duvarlar ve sisler oluşturması. İçine girenin hem görüşünü kesiyor hem de ona yavaş yavaş hasar veriyor.

Soya

En kritik ajanlardan Sova çünkü düşmanın yerini tespit etme konusunda en başarılı olan o. Uçup düşmanı bulan bir drone'u ve geniş bir mesafedeki hareketleri algılayan bir radarı var.

Phoenix

Bu pyromanyak arkadaşın işi gücü ortalığı ateşe vermek. Ateşten duvar, yangın bombası, flaş bombası... İyi oynandı mı çok faydalı ama acemi takım arkadaşınızın elinde size de çile olabiliyor.

Sage

Herkesin sevgilisi, oyunun tartışmasız en kolay ve eğlenceli ajanı. Takım arkadaşlarını iyileştirip, hatta diriltebildiğinden bütün takımca da seviliyor. Yavaşlatma ve durdurma yeteneği olay!



LoL'e değil de Valorant'a geldiğimi duyan Tibbers biraz aşırı tepki verdi.





Bu İtalya haritasının da eli kulağındadır, bence üçüncü haritamız bu olacak.

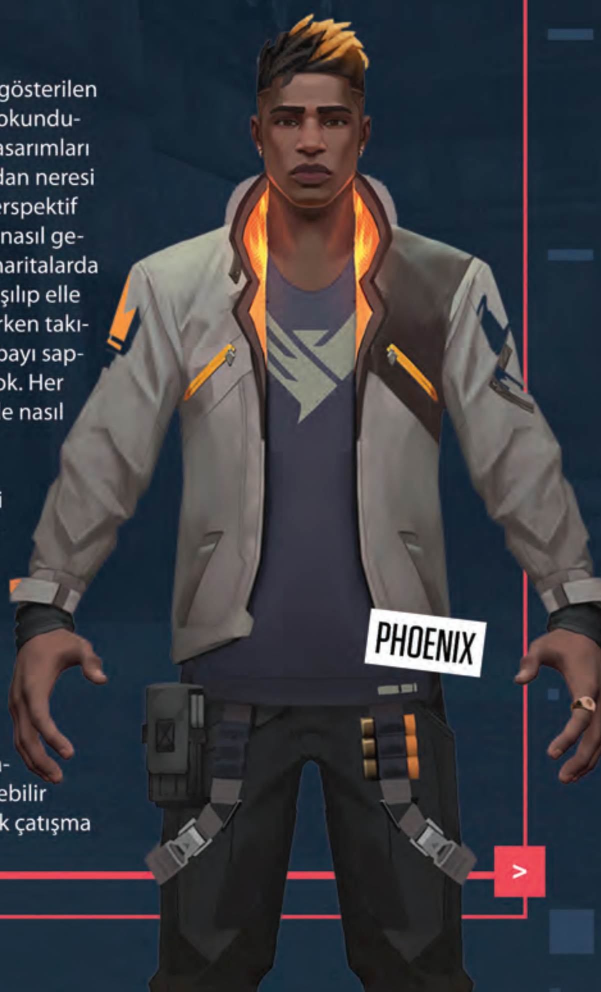
Sonuçta oyun beşe beş oynanıyor ve aynı takımda aynı şampiyondan iki tane olamıyor. Arkadaşlarınızla kurduğunuz sabit bir takımla oynamıyorsanız, sürekli aynı ajanı oynamanız çok zor. Yani maçtan önce ajan kapışmalar, "salsana kardeşim" muhabbetleri kaçınılmaz. Bu yüzden de muhtemelen herkesin bu sekiz ajanı da bilip oynaması gerekecek.

Ama yeteneklerini bir kenara koyunca ajanların aslında *Counter-Strike*'ta SAS veya GSG-9 seçmekten bir farkı da yok. Muhtemelen ilk söylediğimde inanmadınız, tekrarlıyorum; hepsinin ebatları bile aynı. Evet Jett ve Brimstone aynı cüssedeler, birinin daha büyük görünmesi tamamen göz yanılgısı.

Dust kadar oynanacak bir harita yapmak

Valorant'ın en yadırgadığım yanı sadece iki haritayla geliyor olması. Açıkçası ben bol harita seçeneğini ve yeni haritalar denemeyi severim. Ama dünya alemin 20 senedir bir de_dust'dan çıkamadığını düşününce çok da bir şey diyemiyorum. Diğer yandan bu iki haritaya gösterilen özene ve haritaların nasıl ince ince dokunduğuna hayran kalmamak elde değil. Tasarımları ve taktik yapıları çok iyi. Hangi ucundan neresi görünüyor, bir köşeyi dönünce ne perspektif çıkıyor, bomba kurulunca A'dan B'ye nasıl geçersiniz tek tek hesaplanmış. Ayrıca haritalarda fiziksel sınırlar (collision) tek tek uğraşılıp elle oluşturulmuş. Bu yüzden siz koştururken takılacağınız bir şey, ya da attığınız bombayı saptıracak saçma şekilli çıkıntılar falan yok. Her ajanın yetenekleri haritanın neresinde nasıl etkilenir düşünülmüş.

Haritaları tasarlarken takip ettikleri temiz alan ilkesi beni özellikle etkiledi. Haritalardan sorumlu Salvatore Garozzo bunu şöyle açıklıyor "Bu oyunda amaç düşmanla mücadele etmek, haritayla değil. Düşmanı kolayca ayırt etmeniz, geri plan yüzünden gözden kaçırmamanız önemli. Bu yüzden yerden yarım metreden başlayarak üç metreye kadar olan alanı elden geldiğince basit ve net seçilebilir yapıyoruz. Özellikle de her elde sık sık çatışma



PHOENIX

Oyunun değişik bir özelliği düşmana mermi isabet ettiğinde onu yavaşlatması. Böylece hızla manevra yapan bir düşmanı vurmayı başarırsanız onu sendeletip savunmasız hale getirebiliyorsunuz.



Görevler ve Kontratlar

Oyun şimdilik sadece iki harita ve tek mod ve üstelik öyle LoL'deki gibi bir seviye atlama falan da yok. İşi renklendirmek için tamamlayabileceğiniz görevler ve kontratlar verilmiş. Bu özellikler biz oynarken tam da açık değildi o yüzden nasıl çalıştıklarını tam çözemedim. Anlayabildiğim kadarıyla bir ana hikâye kontratınız var bir de her ajan için ayrı ayrı alabildiğiniz kontratlar. Siz oyun içinde belli eylemleri tamamladıkça aşamaları geçip silahlara süs ve skin gibi hediyeler açıyorsunuz. Her ajanın 10 kontrat seviyesine bir de ana hikâye kontratını eklerseniz toplamda 100 kadar küçük hediye almış oluyorsunuz. Ayrıca bu hikâye kontratından çeşitli kısa animasyonlar veya çizgi romanlarla falan anlatılan bir hikâye örgüsü çıkarsa şaşırmam.

yaşanan bölgelerde". Yani grafikleri güzel yapalım diye önüne geldiğinde ajanları görmenizi zorlaştıracak tasarımlardan kaçınıyorlar.

Ama bu temiz alan dışında kalan her şeyi renkli, canlı ve detaylarla dolu tasarladıkları için haritalar çok da güzel gözüküyor. "On bin saatinizi geçireceğinizi bir haritanın iç baymasını istemeyiz" diye açıklıyor bunu Sal. Tasarım ekibinin her detayı bu denli ince düşünmüş olması çok güzel. Grafikler bir *Rainbow Six* kadar gerçekçi değil ama *Team Fortress* kadar basit de değil. İkisinin arasında bir denge yakalamaya çalışmışlar. Ve eğer bilgisayarınız *League of Legends*'ı sorunsuz oynatıyorsa muhtemelen *Valorant*'ta da zorlanmayacak.

Oyunun çıkışında oynayabileceğimiz iki haritanın ismi Bind ve Haven. Ben bu ikisinden Orta Doğu temalı olan Bind'ı daha çok sevdim çünkü oldukça dar ve çok hızlı çatışmaya girdiğiniz bir harita. Bind'ı tasarlarken iki takımın genelde karşılaştığı orta bölgeyi kaldırıp daha çok kanat aksiyonuna odaklansak diye düşünmüşler. Ama haritadaki hareket kısıtlanınca bu sefer tek taraflı geçilebilen iki ışınlanma kapısı (teleport) koymuşlar. Bu ışınlanma işi oldukça gürültülü olduğundan feyk atmak için de bayağı kullanışlı. Eğer internetteki videoları izlediyseniz, muhtemelen uzak doğu temalı olan ikinci harita Haven'a biraz aşinasınızdır. Riot sürekli bu haritada geçen videolar yayınlıyor. Daha genişçe olan Haven'ın ilginç yanı üç bomba bölgesi olması. Yani bu sefer de kapıştığımız orta alan o kadar ön planda ki bomba bölgesine dönüşmüş. Elbette 3 bomba bölgesini savunmak kolay değil, ama bu üçü arasında geçişe izin veren hızlı ve farklı alternatifler koymuşlar. Bu yüzden kurduğunuz bombayı koruması da zor.

Ben her iki haritayı da en az 10'ar kez oynadım ve gerçekten çok keyifliler. Riot Games hedefi olan, sıkılmadan on bin saat oynanacak haritalar işini çözmüş bence. Gerçi hangi harita popüler olur, oyuncular hangisini çok sever önden tahmin etmek zor elbette. Bu arada Riot Games'in ay başında çıkardığı kısa bir videoda da bir Venedik kanalı gözüküyor, demek ki üçüncü haritanın da İtalya olması olası. Zaten her harita farklı ülkeler ve temalarda tasarlanacak. Ama hiçbir haritayı da şekil şemal renk olsun diye yapmayacaklar, oyunun Sanat Direktörü David Nottingham da ısrarla altını çiziyor "bu oyunda ilkemiz tasarımın oynanışın hizmetinde olması" diye.

Önce oynanış önce teknik

Zaten bana sorarsanız *Valorant*'ı diğer tüm FPS'lerden ayıran en önemli şey oynanışın kalitesine ve işin tekniğine verilen önem olacak. Hatta bu konuda çığır açacaklar gibi görünüyor. İşin tekniğinden ne kastediyorum?

En önemlisi hilecilerin önünü kesebilmek, ardından bağlantı sorunlarını çözmek ve nihayetinde "yüksek sadakatli" bir oyun geliştirmek. İlk defa bir FPS oyunu tanıtılırken, diğer her şeyden önce bu teknik özelliklerin uzun uzun konuşulduğunu görüyorum. Riot Games buna Rekabetin Doğruluğu ya da daha da doğru çevirirsek Rekabetin Namusu diyor.

Her FPS'de bizi cezbeden, oyuna başlatan farklı şeylerdir, ama nihayetinde çoğu FPS'den teknik problemler yüzünden soğuruz. Bugüne kadar kaç oyunu yüksek lag (gecikme) veya sunucuları dolduran hileciler yüzünden bıraktığınızı düşünsenize. Ben çok sevsem de sırf hileciler yüzünden son 5-6 senedir *Counter-Strike*'a el sürmüyorum. Üstelik oyunda teknik sorunlar veya hile olduğu zaman iyi oyuncular da töhmet altında kalıyor. Hiçbir zaman "adam ne oynadı be kardeş" denmiyor, "hileci pe******k", "ulan lag olmasa ben seni var ya" deniyor. Riot Games'in iddiası bunları ortadan kaldırıp size oynadığınız her oyunun adil olduğunu hissettirmek. Eğer bunu sağlayabilirlerse, yani kafamızdaki soru işaretleri gidip tamamen oyuna, taktiğe ve heyecana odaklanırsak, bu oyunun tadından yenmez.

> "On bin saatinizi geçireceğinizi bir haritanın iç baymasını istemeyiz." Ekibin bu konuyu ciddiye aldığını detaylarda görmek mümkün.

Hilecilere kök söktürmek

Elbette sorunların en büyüğü hep hile, girin YouTube'a "*CSGO* aimbot wallhack" yazın, oturur ağlarsınız. *Valorant*'ı geliştirirken ne tedbiriler alınıyor anlamak için, hileyle mücadeleden sorumlu kıdemli mühendis Paul Chamberlain'le uzun uzun sohbet ettik. Diğer oyunlarda genelde işler önce oyunu bir bitirip sonra hileciler ortaya çıkınca bir panik önlem almak şeklinde gelişir. Ama *Valroant*'ın geliştirmesi ilk günden bu yana Paul'ün ekibinin yönlendirmesiyle ilerliyor. Mesela oyuna yeni bir özellik ekleneceği zaman önce Paul'ün ekibine bu özellik hile üretiminde kullanılabilir mi danışıyorlar. Bu da temel pek çok hatayı ilk günden engelliyor.

Ayrıca sık rastlanan hile türlerine karşı yaratıcı çözümler de geliştirmişler. Mesela duvar arkasını gösteren wallhack'lere karşı Fog of War sistemi gelmiş. Bu sayede sizin bilgisayarınız görüşünüze çok yaklaşana kadar düşmanın yerini bilmiyor bile. Eğer bir wallhack'iniz varsa bile sadece düşmanı görmeden bir saniye kadar önce kendisinin silueti beliriyor. Bu aynı zamanda oyunu göz ucundan takip edip wallhack'siz oynuyorum ayağına yatmayı da zorlaştırıyor.





« Burada meslektaşlarını teker teker indirmiş yalnız ve mutlu bir Tuğbek görüyorsunuz.



« Haritalarda kritik olabilecek yerlere çok belirgin görsel öğeler yerleştirmişler ki birbirimizle daha kolay iletişim kurabilelim, mesela buradaki ejderha heykeli gibi. "Sol taraftaki uzun koridordan" demek yerine "ejderin ordan" demek herkesin hayatını kolaylaştırır.

Iskaladığınız vuruşları sanki vurmuşsunuz gibi raporlayan hilelere karşı, oyunda gerçekleşen her şey sunucu tarafından doğrulanıyor. Bu sunucuya ve geliştirmeye çok yük bindiren, uygulaması zor bir özellik. Siz düşmanı vurdum dediğinizde sunucu oyunu geri sarıp cidden vurmuş musunuz kontrol ediyor.

FPS'lerin büyük baş belası aimbot'lara karşı da sizin fare hareketlerinizi kontrol edip, makine öğrenimi kullanarak hile yapıp yapmadığınızı tespit eden gelişmiş bir sistem var.

League of Legends'ta da benzeri bulunan ve oyun dosyalarını, oyun çalışma mantığını saklayarak hile üretimini zorlaştıran koruma sistemi *Valorant*'ta da var. Üzerine bir de Vanguard isminde bir anti-hile platformu kurmuşlar, bu sayede hileler oluştuğu anda fark edip tepki verebiliyorlar.

Önlemler ne kadar güçlü olursa olsun hileyi bütünüyle yok etmenin her zaman mümkün olmayacağının farkında Paul. Bu yüzden hileyi tespit ettiler mi içinde bulunduğunuz oyunu anında iptal edip herkesi lobiye atıyorlar. Paul bunu "oyunu ne kadar hızlı iptal edersek, oyunculara vakitlerini o kadar hızlı iade etmiş oluruz" şeklinde açıklıyor. Ayrıca oynadığınız eski bir oyunda hile yapıldığı tespit edilirse, üzerinden geçmiş olsa bile bilgilendirileceksiniz. Paul diyor ki "hileye maruz kaldığınızda size bildiriyoruz ki diğer oyunlarınızın adil olduğuna dair bir şüphe kalmasın".

Ayrıca yakalanan hilecilerin cezalandırılması da farklı bir seviyede. Sadece hesapları değil aynı zamanda donanım kimlikleri ve IP'leri de banlanacak. Ban manyağı olmuş arsızların önünü kesmeye çalışacaklar. Bütün bunların en güzel yanı, daha ilk günden bu konuda bu denli hassasiyet gösteriyor olmaları.

Riot Games'in kendi interneti

Hileden sonraki en büyük problemimiz malum lag. Ülkemizdeki altyapı problemleri de düşünülünce aslında "buna kim ne yapsın, lag kaderimiz" diyebilirsiniz. Ama Riot Games'in bu konuda yaptığı çok şey var ve buna Riot Direct diyorlar. Gereksiz teknik detaya girmeyeceğim ama bu sistemi kısaca Riot Games'in kendi küresel internet omurgası olarak adlandırabiliriz. Şu an *League of Legends* da bunu kullanıyor ve başka hiçbir oyun firmasında olmayan bir şey bu. Kendi internet omurgasına sahip olmak demek, sizin su-



Haven haritası oldukça geniş ve üç bomba bölgesi olması sebebiyle de farklı. Eğer saldırı taktiğiniz işe yaramazsa her zaman ortadaki B bölgesine doğru hızlı bir pivot atabilirsiniz.





PAUL CHAMBERLAIN *(Kıdemli Yazılım Mühendisi)*



Cypher oyundaki sinsi karakterlerden ama sinsiliğin asıl ustası avına sessizce yaklaşan Omen. Ve tabii ki oyunda en havalı hareket düşmanı bıçaklamak.



nucuyla aranızdaki veri trafiğinin Telekom ve Superonline gibi servis sağlayıcıların sisteminde daha az kalması demek. Sizin sisteminiz servis sağlayıcı üzerinden oyun sunucusuna kadar zıplaya zıplaya vakit kaybedeceğine, Riot Games'in kurduğu omurgadaki en yakın noktaya ulaşıp oradan fiber hızında sunucuya uçuyor, bu da lag'i ciddi şekilde azaltıyor.

> "Hileye maruz kaldığınızda size bildiriyoruz ki diğer oyunlarınızın adil olduğuna dair bir şüphe kalmasın."

Riot Games bu yaz oyun çıktığında oyuncuların yüzde yetmişinin ortalama 35ms pingle oynayabileceğini vaat ediyor. 35ms saniye önemli bir sınır çünkü sizin sisteminiz ve sunucudaki gecikmeleri de ekleyince bir verinin sunucuya ulaşıp, işlenip, size dönmesi toplam 80ms alıyor demek. Yani diğer FPS'lerde pinginizi 70ms görüyorsanız da bu aslında oyun ve sunucu arasında 145ms fark var demek. Siz bu aradaki farkı 80ms'e indirdiğiniz zaman FPS'lerde başımıza bela olan iki şeyi yok ediyorsunuz, ilki köşeden kafa çıkarma avantajı yani Peeker's Advantage; diğeriyse vurdu mu vurmadı mı hesabı, yani Hit Registration.

Peeker's Advantage bence FPS'lerin tadını bozan en bela şeylerden biri. Zaten kullananlar bu haltın ne olduğunu çok iyi bilir, kullanmayanlar da "düşman nerden geldi de öldürdü görmedim bile" veya "bak adam beni görmeden daha duvarın arkasından vurdu" der. Olay şu, siz haritada hızla hareket edip köşelerden hızla çıkıp düşmana sıkıp geri kaçıyorsunuz. Sizinle düşmanın bilgisayarı arasında 150ms -300ms'lik bir fark olduğu için de siz düşmanı vurduğunuzda garibimin ekranına daha girmemiş bile olu-

Neden bu kadar sürdü?

Valorant'ın geleceğini yıllardır biliyoruz, peki bu kadar çekirdek ve minimal bir oyunu tasarlamak neden bu kadar uzun sürdü? Oyunun yönetmeni Joseph Ziegler'den dinleyelim: "Projenin başından beri o kadar çok şey denedik ki. Herhalde tamamıyla farklı 3 veya 4 oyun tipi ve 15 farklı oyun modu üzerinde çalışmışızdır. Farklı farklı karakter modelleri de denedik, hiç karakter olmayan modeller üzerinde de çalıştık... Anlayacağınız olabilecek her şeyi denedik. Bu kadar denemenin sebebi sadece en iyi oynanışa ulaşmak değildi, yarattığımız şeyi tam olarak neden ve nasıl yarattığımızdan da emin olmak istedik ki gelecekte de geliştirmeye devam edebilelim. Oyunun eğlencesini, başarısını kazara yakalamadığımızdan emin olmak istiyoruz ki gelecekte de bu eğlenceyi daha fazla geliştirebilelim."



ANNA DONLON *(Podüktör)*
JOSEPH ZIEGLER *(Yönetmen)*





yorsunuz. *Counter-Strike*'ın sürekli köşelerden "kafa çıkar kaç, kafa çıkar kaç" şeklinde oynanmasının sebebi bu.

Sunucuyla sizin aranızdaki gecikme arttıkça sizin olduğunuz veya ateş ettiğiniz yerle sunucunun sandığı yer arasındaki fark artıyor ve bu da Hit Registration'da sorunlara yol açıyor. O zaman sunucu siz birini vurdunuz mu vurmadınız mı anlamakta zorlanıyor. Üstelik oyun içinde gereksiz yere zıpladığınızda bu farkı arttırıp sunucunun vuruşları doğru kaydetmesini daha da zorlaştırıyorsunuz. Haliyle kesin vurdum dediğiniz zamanlarda düşmanın sizi öldürüp hiç hasarsız yoluna devam etmesi veya saçma sapan sıktığınız mermilerin kafalara isabet etmesi gibi durumlar ortaya çıkıyor.

Anlayacağınız online FPS'lerde milletin maymun gibi zıplaması, köşelerde bak-kaç yapması oyunun teknik yetersizliklerini avantaja çevirmek için. *Valorant* bunları geriye çevirmeyi başardığında gerçek hayattaki özel timlerin hareketine daha yakın, daha taktik ve düzgün bir oynanışa da kavuşacağız. Çünkü koştura zıplaya haritayı dönüp herkesi vuran uyanıklar daha ilk köşeyi döndüklerinde kafaya yiyecek. Ses çıkarmadan dikkatlice ve koordine hareket eden takımlar kazanacak.

Yüksek sadakat

Ama bu iki sorunu çözmede sadece gecikmeyi azaltmak yeterli değil. *Valorant*'ın diğer bir özelliği de ilk defa 128-tick sunuculara sahip olması. 128-tick ne demek, sunucu oyundaki hesapları saniyede 128 kere tazeliyor demek. Yani sizin oyundaki ekran tazelemenizin veya GPU performansınızın 128Hz veya 128 fps olmasına denk bir performans. Evet yanlış duymadınız, biz yıllardır online FPS'lerde performansımız iyi olsun, eSporcular gibi baba baba oynayalım diye gidelim en yeni GPU'lara, 144Hz monitörlere paraları bayılalım, "çakılı 144 fps hocam" diye böbürlenelim, aslında o kadar da hayrını görmüyormuşuz. Çünkü oyunlar 32-64-tick'le çalışıyormuş. Oyunun da frekansını 128'e çıkarmak hem akıcılığını arttıracak hem de vuruşlarınızın daha doğru ve net olmasını sağlayacak. Riot Games bunu Yüksek Sadakatli yani High Fidelity oyun olarak tanımlıyor.

Bu High Fidelity işinin diğer bir faydası da düşük performanslı veya bağlantılı oyunculardan da kurtulacak olmamız. Çoğunuzun başına gelmiştir, eğer bir oyuncu 20-30 fps gibi süper düşük performansla ya da 200-300ms gibi süper lag'le oynuyorsa onu vurması daha

zordur. Çünkü rakibin bilgisayarıyla sunucu arasındaki gecikme ve fark o kadar büyür ki sunucu adamı vurup vurmadığınızı anlamakta zorlanır. Bir hile yöntemi olarak *Counter-Strike* oynarken bilgisayarı kasten zorlamak veya arkada torrent açmak oyuncuların başvurduğu yöntemlerden. İşte bu 35ms'lik döngü ve 128-tick sistemi bunu da çözüyor. Çünkü *Valorant* diğer oyunların yapmadığı bir şey yapıp performansı düşük olan oyuncuların hareketlerini 128'e otomatik yükseltiyor yani Upscale ediyor. Böylece karşınızdakinin performansı kötü olsa bile siz etkilenmiyorsunuz, kendisini paşa paşa vuruyorsunuz.

Riot Games bu yaz oyun çıktığında oyuncuların yüzde yetmişinin ortalama 35ms pingle oynayabileceğini vaat ediyor.

Bütün bunların çalışabilmesi için muhtemelen Riot Games oyunu kendi sunucularında oynamamızı şart koşacak. Ama bunun güzel yanı aynı *LoL*'deki gibi bir oyuncu eşleştirme sistemini de uygulayacak olmaları. Yani oyuncular kendi seviyelerindeki rakiplerle eşleşecek. Eğer bütün bunları başarabilirlerse, ki benim oynadığım yaklaşık bir 10 saat bunu gösteriyor, taktik FPS'lerden aldığımız zevki bambaşka bir seviyeye taşıyacaklar. Üstelik bunu görmeye de çok az kaldı, sadece birkaç ay sonra, bu yaz *Valorant*'ı oynamaya başlayacağız!

Bu türün hayranıysanız eminim bu okuduklarınız aklınızı aldı. Ama türe çok aşina değilseniz bu heyecanı gereksiz bulmuş ve yadırgamış olabilirsiniz. Bu diğer ilk bakışlarımıza hiç benzemiyor. Sayfalardır haritadan, lag'den, hileden, sunucudan, yeteneklerden bahsediyorum ama "bir oyundan" bahsetmediğimin ben de farkındayım. Hikâyesi ne, müzikleri nasıl, atmosferi nerede, tasarımı, yaratıcılığı... Normal bir ilk bakışta çok konuştuğumuz pek çok konuda Riot Games henüz ya konuşmuyor ya da açıkçası bu konuları çok da umursamıyor. Bu bir taktik FPS ve türün hayranı olmayana pek bir şey ifade etmiyor. Ama Riot Games'in alakasız yüz milyondan fazla oyuncuyu moba'ya alıştırdığını düşünürseniz, belki de taktik FPS'lerin yeniden zirveye çıkmasının zamanı gelmiştir.

Brimstone'un sisi ve Sage'in yeri buz kaplaması takımın ilerleyişini durduruyor. Belli ki koşup ayak sesi çıkaran bir arkadaşımız yerimizi belli etmiş.



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Yaz 2020

Oyunlarda Sanat Tasarımı: III.bölüm

Oyun endüstrisinde başarılı olmanın birden fazla yolu ve yöntemi var ancak bu yöntemlerin hepsini aynı anda kullanabilen çok az sayıda firma bulunuyor. Görsel efektler, oynanabilirlik, teknik kusursuzluk, ve elbette işitsel öğeler. Bu bölümde ses ve müzik üzerine minik bir yolculuğa çıkacağız. Milyar dolarlık bir rekabetin olduğu sektörün temel yapıtaşlarından birisi de oyunu güçlendirecek ses efektlerini ve uygun müzikleri tasarlamak. Ses ve müzik olmadan bir filmin atmosferi nasıl eksik kalırsa, oyunlar için de aynı kural geçerli. Oyunların da anlatacak hikâyeleri var ve işitsel öğelerin bu hikâyeyi güçlendiren öğeler olduğu asla unutulmamalı.

Günümüzde akademi içerisinde video oyunları "Yeni Medya" adı verilen bir bilim dalının altında incelenmeye başlandı. Bu disiplin sadece oyunları incelemekle kalmıyor, aynı zamanda etkileşime geçtiği oyuncuları, kültürleri ve trendleri de araştırıyor. Özellikle geniş kitlelere hitap eden oyunların ortak özellikleri incelendiğinde, görsel ve işitsel olarak oyuncularda iz bırakan eserlerin büyük avantaj sağladığı biliniyor. İz bırakmakla kastedilen heyecanlı bir oyun deneyimi, yıllarca anlatılan oyun içi anılar veya hissedilen başarı hissi olabilir. Buradaki kritik nokta, bireylerde iz bırakan bu tecrübelerin hangi yöntemlerle sağlandığının tespit edilmesi. Bu sebeple oyunlar kendi içerisinde farklı parçalara bölünüyor ve detaylı bir şekilde inceleniyor.

Müzikler bir oyunun atmosferini nasıl etkiliyor?

Müzik, duyguları kontrol edebilen ve anlatılan hikâyenin tonunu belirleyebilen bir araç olarak da tanımlanabilir. Filmin içinde birçok hayran, film müziğini sahneyi oluşturmak için bir temel olarak görür. Bu durum video oyunu endüstrisinde farklı değildir. Video oyunlarının doğası, yoğun etkileşimden ötürü filmden daha sürükleyici bir deneyim sağlar. Bir karakterin eylemlerini izlemek yerine onu kontrol ederiz. Bir video oyunu geliştiricisi için, oyuncuyu gerçekten büyüleyecek bir atmosfer oluşturabilecek bir film müziğinin olması çok önemlidir. Oyunlar için geliştirilen müziklerin kendi içerisinde iki farklı türe ayrıldığını söyleyebiliriz. Her oyunda işe yarayacak stok müzikler; veya özel olarak sahneler ve içerik için tasarlanmış müzik. Hangi müzik türünün ve çeşidinin oyuna uygun olacağına stüdyonun sanat yönetmeni karar verir. Ayrıca ses ve müziğin oyunlar içerisinde kullanımı üç bölüme ayrılır:

- Çevresel (müziğin oyun alanını nasıl şekillendirdiği)
- Derinlemesine (müziğin oyuncuyu ne ölçüde oyunun içerisine çektiği)
- Diyegetik (ortamın bir parçası olan müziğin oyun sunumunu nasıl etkilediği)

Bir oyunda kullanılan bir müziğin en temel fonksiyonu, oyuncuyu motive etmek olmalıdır. Orkestral veya tempolu müziklerin çekirdek özelliği bu temel görevi sağlamasıdır. Bir savaş oyununda, radara giren düşmanlarla birlikte artan tempoda duyulan müzik, oyuncunun tam olarak atmosferi yaşamasına ve oyuna odaklanmasına yardımcı olur. Bir örnek vermek gerekirse Dead Space serisi, zamanı ayarlanmış müziklerin etkili kullanıldığı oyunların başında gelmektedir. Artan gerilim müziği birazdan ortaya çıkacak olan problemin habercisidir. Anlık aksiyon müzikleri hayatta kalma sürecinde oyuncuyu güdüleyebilir. Ortalık sakinleştiğinde devreye giren hafifletici müzikse psikolojik toparlanma sürecine yardımcı olur. Tüm bu detaylar, müzik ve sesin etkili kullanılması durumunda





oyuncuyu edimsel olarak şartlandırıp yönlendirebildiğini de kanıtlar. Bu döngünün kısa sürede öğrenilmesi sayesinde oyun boyunca aynı ritüel tekrar edilebilir.

Notalarla aramız iyi değilse ve müzikler için özel bir besteci bulmak istiyorsak, internet bunu bizim için mümkün kılıyor. Freelancer, People Per Hour veya Upwork gibi serbest çalışanların yer aldığı platformlardan oldukça yetenekli müzisyenlerle anlaşıp kendi oyun soundtrack çalışmanızı besteletebilirsiniz. Ayrıca aranızdaki iş birliğini Gizlilik Sözleşmesi (non-disclosure agreement) ile gerçekleştirip tüm telif haklarının ve proje içeriğinin güvende olmasını sağlayabilirsiniz. Bir tercih meselesi olarak karar vermemiz gereken konu, müziğin tamamen dijital ortamda mı oluşturulacağı yoksa gerçek enstrüman mı kullanılacağı. Bazı müzisyenler stüdyo ortamında kendi müzik enstrümanlarıyla kayıt yapmayı tercih ediyor. Diğer bir kısımsa sadece yazılımlar ve ses şablonları kullanarak müziği dijital olarak üretiyor. Gerçek enstrüman kullanılarak yapılan müziklerin ücretlendirmesinin çok daha yukarıda olduğunu söyleyebilirim.

En iyi bestecilerle çalışmak...

Firmalar en iyi oyun müziklerini tasarlamak için en iyi bestecilerle anlaşmaya çalışıyorlar. Bunlar daha önceden film müziği yapmış kişiler de olabiliyor; yakın zamanda başarılı oyun müziği bestelemiş isimler de. Örneğin Grammy ödüllü Michael Giacchino, Call of Duty serisinde çalıştı. Jasper Kyd Assassin's Creed ve Hitman oyunlarının müziklerini yaptı. Çıkışı birkaç ay ertelenen Cyberpunk 2077'nin müziklerini, daha önceden The Withcer 3: Wild Hunt'ın da besteciliğini yapan Marcin Przybyłowicz yapıyor. Biraz geçmişe gittiğimizde Final Fantasy serisinin efsanesi bestecisi Nobuo Uematsu'yu hatırlıyoruz. Silent Hill serisinin bu kadar popüler olması sağlayan müziklerin bestecisi Akira Yamaoka'yı da unutmamalı, bir korku oyunu için hem heyecan verici, hem de eğlendirici müzikler tasarlamak çok zor olsa gerek. Tabii bir de, Crysis 2'deki unutulmaz müzikleriyle Hans Zimmer. Bu özel isimler oyunların prodüksiyon değerlerini de arttırıyorlar.

Minik bir parantez de ses efektlerine açmamız gerek. Yine Dead Space'e atıfta bulunalım; ses teknikerleri oyun içerisinde bazı ses efektleri için oldukça sıra dışı yöntemler denemişlerdi. Bunlardan birisi de karpuzu bıçakladıklarında çıkan sesi kayıt edip oyun içerisine entegre etmekti. Youtube üzerinden bir aramayla ulaşabileceğiniz minik bir belgeselleri de var. Çoğu şirket stok ses efektleri kullanıyor; oyun içerisinde seslendirmeler ve müzik dışında bu geleneksel ses efektleri yeterli olabiliyor. Örneğin kapıl açılma sesi veya bir bardağın kırılma sesi gibi... Yine de büyük düşünen bazı firmalar bu ses efektlerini baştan sona kendileri oluşturup oyunlara dâhil edebiliyorlar. Tamamen orijinal bir çalışma yapmak istiyorsanız maliyetlerine de katlanmanız şart.

Oyun endüstrisi içerisinde yer alacak ve yoğun rekabete girecek her birey ve şirketin bazı temel kurallara dikkat etmesi gerekiyor. Bu yazı dizisinin tamamının sunmaya çalıştığı tablo, bütünün kendini oluşturan parçalarının toplamından daha değerli olması gerektiği. Hikâye yazımı, görsel aktarım, işitsel öğelerin düzgün kullanılması, oynanabilirliğin kusursuz olması gibi unsurların tamamı birlikte ve ahenkli bir şekilde kullanılmalı. Sanat tasarımına milyonlarca dolar harcayıp sürekli çöken bir oyunu kimsenin oynamak istemeyeceği gibi, düzgün ve sorunsuz çalışan ama oyuncuları etkilemeyen yapımların da bu sektörde şansı artık bulunmuyor. Oyunlarda sinematik anlatımı destekleyen her öğe gün geçtikçe değer kazanacak. Kimi zaman bir oyun müziği, kimi zamansa tasarlanan bölüm sonu canavarı ön plana çıkacak. Hatta son yıllarda popüler olan sanal gerçeklik sayesinde hayatımıza çok yeni kavramlar da girecek. Bu değişim sürecine adapte olmak da yetmeyecek; değişimi yönlendirenler ayakta kalacaklar. Eğer bu işi yapıp oyun yazmayı, sürecin bir parçası olmayı veya büyük oynayıp bir oyun stüdyosu kurmayı düşünüyorsanız her hareketinizi planlı gerçekleştirmek zorundasınız. Sanat tasarımı da yapılacaklar listesinin en başında geliyor. Yolunuz açık olsun...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (Vol. 11). Hingham: Charles River Media.
Browne, C., & Maire, F. (2010). Evolutionary game design. IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, 2(1), 1-16.
Collins, K. (2017). From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media. Routledge.
Crawford, C. (1984). The art of computer game design.
Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 2425-2428). ACM.
Munday, R. (2007). Music in video games. Music, sound and multimedia: From the live to the virtual, 51-67.
Ijsselsteijn, W., Nap, H. H., de Kort, Y., & Poels, K. (2007, November). Digital game design for elderly users. In Proceedings of the 2007 conference on Future Play (pp. 17-22).
Pichlmair, M., & Kayali, F. (2007, September). Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games. In DiGRA Conference.
Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.
Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.
Stevens, R., & Raybould, D. (2013). The game audio tutorial: A practical guide to creating and implementing sound and music for interactive games. Routledge.
Anara Publishing - Web Content (2020)

Olmasa da olur Gelse de oynasak! Ölüyoruz reis!

Kemikti, ründü, tüydü... Takın oynayın, şimdi delirme vakti!







C. SERPİL ULUTÜRK

SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

Kafa bi' dünya...

The Game Awards 2019'da müthiş etkileyici ama yeni nesil Xbox'a (Series X) çıkacağı dışında hiçbir detayı açık etmeyen bir videoyla duyurulmuştu Hellblade II. O günden bu yana geliştiricisi Ninja Theory ser verip sır vermemeye devam etti ama biz Senuacılar, büyük kısmını hayal gücümüz, bir kısmını da mabadımız üzerinden birleştirdiğimiz ipuçlarıyla az çok bir resim çıkarmayı başardık. Şimdi o iki dakikalık videodan çıkardıklarımızı şöyle bir listeleyelim ki siz de heyecan yapın, bize deliymişiz gibi bakmayın! Ya da bakın, çünkü evet, maalesef…

Çıkış tarihinden başlayalım. Her ne kadar Xbox Series X'in (bunu da daha ne kadar böyle uzun uzun yazacağız, çıktığında nasıl kısaltacağız belli değil… Xbox SeX?) ilk onaylanan oyunlarından olsa da Hellblade II'nin konsolun çıkış tarihine yetişmesi pek mümkün görünmüyor. Öyle olsa The Game Awards sunumunda "çıkış oyunu" ibaresini kullanma fırsatını kaçırmazdı Microsoft. Muhtemelen oyun 2021 Mart'ına falan yetiştirilmeye çalışılıyor.

Gelelim tanıtım videosunun düşündürdüklerine… Oyun içi motoruyla hazırlanan görüntülerde alev almış çalılardan sisli tepelere, ürkütücü yüz mimiklerinden volkanik patlamalara kadar her şey ilk Hellblade'in grafik kalitesinin misliyle üstünde. Zaten Ninja Theory'nin Heavenly Sword'dan beri grafik çıtası hep yüksekti ama Hellblade serisiyle "düşük bütçeli" tanımı artık aynı cümlede geçemeyecek gibi görünüyor. Dahası, Xbox'ın "yeni nesil" grafik kalitesi için de bir benchmark görevi üstlenecek bu oyun. Belki de bu yüzden, ilk oyun için emek veren 20 kişilik ekibe bir 20 kişi daha eklenmiş (teyitli bilgi).

Videodaki atmosferi tek kelimeyle özetliyorum: Savaş. İlk oyun boyunca kafasındaki seslerden başka kimsesi olmayan, tedirginlikle Hel'in derinlerine yürüyen Senua belli ki içindeki karanlıkla barış ilan ettikten sonra çok daha sert bir karaktere dönüşmüş. Çalan şarkı (In Maidjan) ve görüntülerdeki göndermeler Senua'nın yolunun Odin'le kesişeceğini düşündürüyor. Şarkı zaten deliliğin sınırında, bir de açıp sözlerini öğrenince kafaya boynuzları geçirip Kuzey'e doğru koşası geliyor insanın (dinlemek isterseniz şarkının 12 dakikalık konser kaydı Youtube'da var).

Daha rünleri, tüm Avrupa'yı dolaşıp İskoçya'ya -Senua'nın köyüne ulaşan yanardağ küllerini falan anlatacaktım ama… Çıkış tarihi belli olsun da sayfalar dolusu bir ön inceleme yapalım diyerek topu Odin'e atıyorum ve Hekla'nın külleri arasında gözden kayboluyorum.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ninja Theory | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, XSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

FINAL FANTASY VII REMAKE

Bu yazıyı gören binlerce okur aynı anda "yaw yeter tamam bekliyorsun anladık yazma artık şu oyunu" demiş olabilir, umurumda değil arkadaşlar. Hem daha yeni başlıyoruz, bu daha oyunun ilk bölümü, dergide sürekli bir FF7 Remake görmeye alıştırın kendinizi yani :)

Bu ay öyle enfes 2 video yayınlandı ki kendimi tutmam imkânsızdı zaten. İlki oyunun tema müziği olan Hollow'u tanıtmak için yapılmış. Gelenek bozuluyor ve yamulmuyorsam ilk defa bir FF'in tema müziğini erkek bir vokal seslendiriyor. Şarkı biraz az güzel olsaydı üf püf ederdim de çok güzel, tüyleri diken diken eden cinsten gerçekten, "theme song trailer" diye bir aratıp izleyin/dinleyin kesin.

Fragman müzik dışında da şahane zaten ki herhalde FF7'nin şimdiye kadarki en sevdiğim ve en çok izlediğim fragmanı oldu diyebilirim. Red XIII de var, Hojo da var, herkes var. Ama en önemlisi kız kıyafetindeki Cloud var! Milyonlar bu manzarayı bekliyordu! Özellikle Aerith'in seslendirmesine şimdiden âşık olduğumu da ilan ederim.

İkinci yayınlanan videoysa direkt oyunun giriş videosu. FF7'nin ünlü One Winged Angel müziğinin, eski oyunun giriş müziğiyle müthiş bir birleşimi, Midgar sokakları, Aerith, tren falan derken acayip bir şey oldum böyle... Anlatması zor. O an "bak burası Sahra Çölü, burayı aşarsan sana oyunu oynatacağız" deseler deparı basardım. Gel 10 Nisan gel...

Bu arada oyunun "1 yıllığına Playstation'a özel" olduğu duyuruldu. Benim bundan anladığım PS5 çıktığında oyunu ona da çıkaracaklar, seneye Nisan'da da kendilerini PC ve Xbox yollarına vuracaklar. Tahmin bu tabii, kesinmiş gibi bakmayın. ■ ÖMER



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Nisan 2020



ELDEN RING

İsteyenin bir yüzü kara, vermeyenin iki yüzü diyerek başlamak istiyorum sözlerime. Bana her gün 'sen neleri istiyorsun' diye sorsanız usanmadan 'Elden Ring istiyorum' derim. Haliyle de bu köşede yarım sayfa yerim de olsa bu isteğimi tekrar haykırmak istiyorum. Sakalım da var ama neden dinlemiyorsun ey Miyazaki?

E3 2019'da muallak ötesi bir fragmanla karşımıza çıkan Elden Ring hakkında yeni şeyler öğrenmek için nasıl sabırsızlandığımı tahmin bile edemezsiniz. Tamam, oyun yarı açık bir dünyada geçecek, o kısmı biliyoruz. Krallık krallık gezecek, o bölgelerin hükümdarlarını öldürerek yeteneklerini kendimize alacağız. Bu kısım da tamam. Hatta Sekiro'dan farklı olarak yine Dark Souls usulü isimsiz bir kahraman yaratacağız kendimize ve ister savaşçı, ister büyücü olacağız. Mis gibi.

Peki ya gerisi? Grafikler Dark Souls III'e yakın mı olacak, Bloodborne'a mı, Sekiro'ya mı? Müzikler kimin elinden çıkacak? Oyunda kaç boss olacak? Ne zaman çıkacak bu oyun? YENİ FRAGMAN NE ZAMAN GÖSTERİLECEK EY MİYAZAKİ, SEN KİMSİN YAA? Pardon, coşuverdim ama artık yana yakıla şu oyunla ilgili taze bilgi kırıntıları almak istiyorum. Yazıktır, günahtır.

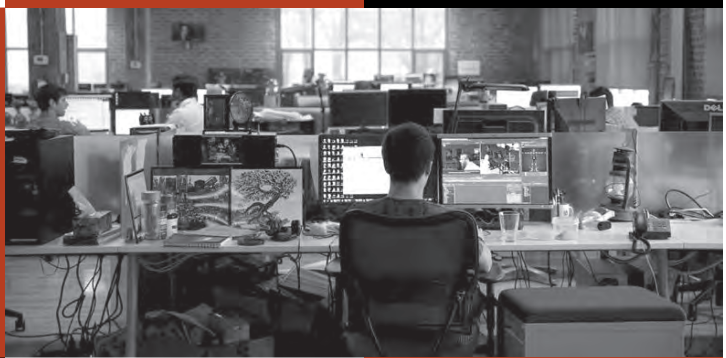
Lafın kısası, ben bunu istiyorum, Elden Ring atın üstüme lütfen. ■ ESER

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** From Software | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



OYUNCULARDAN KOPUŞ









Kırgınız ve kırgınız arkadaşlar. Sevdiğimiz, güvendiğimiz stüdyoların bizi teker teker hayal kırıklığına uğratmalarına, tanınamaz hale gelmelerine ve bizi tanıyamaz hale gelmelerine, oyunculardan kopmalarına kırgın ve kırgınız. "Kötü veya beklentilerin altında kalan oyun çıkartmak" oyunculardan kopmak mıdır? Bir nevi öyle, neticede "bunlar biz ne yaparsak yapalım alırlar nasılsa" mantığı veya en naif tahminle o oyunun güzel olup olmadığını bile anlayamayacak halde olma durumu söz konusudur orada. Ama bu dosyada konumuz kötü oyunlarıyla kalbimizi kıran firmalar değil tam olarak.

Hani Bethesda söz verdiği kumaş çanta yerine oyunculara naylon çanta gönderip, gelen tepkiler sonrasında da bir oyun içi çanta almaya bile yetmeyecek 500 Atom hediye ederek oyuncuların gönlünü geri kazanabileceğini düşündü ya; veya Blizzard, Warcraft 3: Reforged'un tanıtımında gösterdiği, herkesin merakla beklediği sinematik ara sahneleri oyuna koymayıp ondan sonra "biz aslında orijinal oyunun hissini korumak için bilerek öyle yaptık" diye açıklama yapıp oyuncuların ciddi ciddi buna inanmasını bekledi ya, işte o tip, daha temel, daha insani değerlerle alakalı ve muhtemelen aşırı şirketleşmenin ve paranın tadını almanın sonucu olan bir oyunculuktan kopuştan söz edeceğiz bu dosyada.

Her şirketin hikâyesi benzer olsa da farklı ama tabii. Her kalbimizi kıran şirket için kopuşun nerede, ne sebeple yaşandığı, ne şekilde vuku bulduğu gibi konularda biraz kafa yoralım istedik. Hani şirketlerdeki gerekli mercilerin bu dosyayı okuyup "evet ya böyle yanlışmışız" deyip kendini düzeltmek isteyeceğinden değil de... En azından oyuncular olarak o kadar da salak olmadığımızın altını çizmek adına...

KONAMI

Konsol kahramanlığından gazino fedailiğine

EREN ERYÜREKLİ

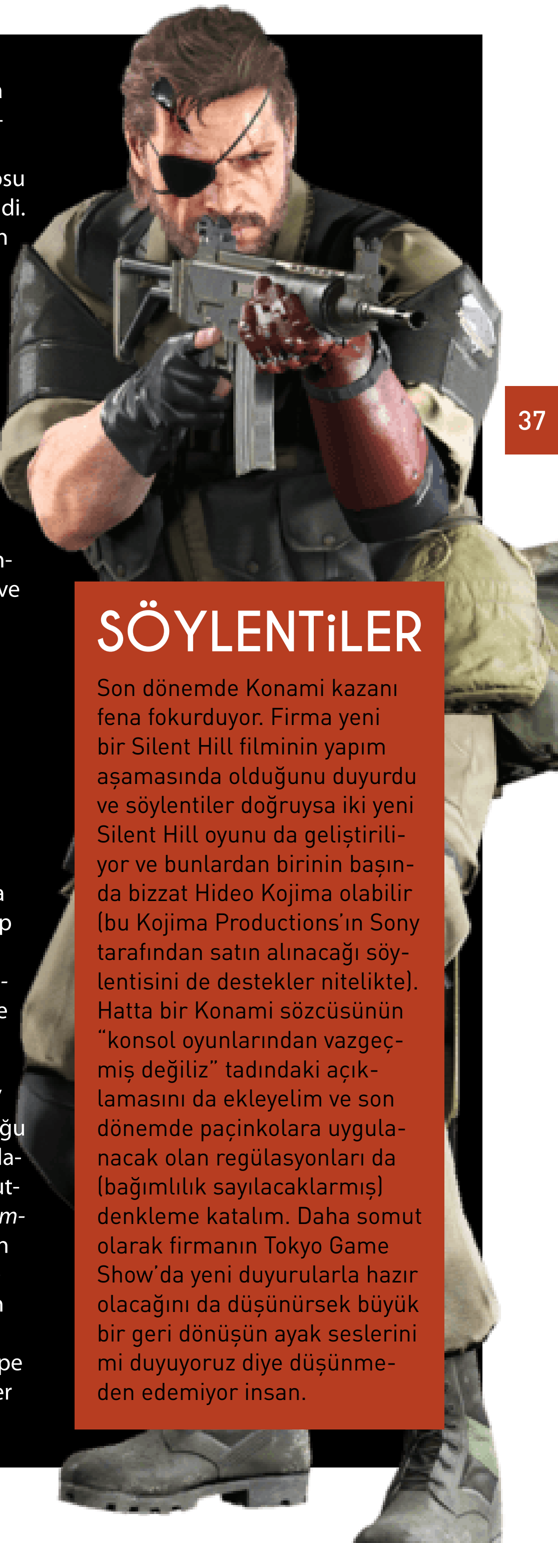
Contra, Castlevania, Suikoden, Silent Hill ve tabii ki *Metal Gear* serileri... Alanında çığır açmış, oyuncuların kalplerinde iz bırakmış oyunlar. Ve her birinin kaderi bir pavyonda, sigara dumanı ve neon ışıkları altında, içi geçmiş kullanıcıların biteviye kollara asılıp ceplerindeki bozuklukları harcadıkları kollu makinalarda nihayete erecek gibi. Doğrusu insanların neden #fucKonami hashtag'iyle firmanın üstüne yürüdükleri belli. Sen git yıllar içerisinde efsane fikri mülkler üret, sonra da onları gazino köşelerinde harca. Hoş, en büyük yönetmenlerine de böyle davranmışlardı bunlar. İsmini duymuş olabilirsiniz… Hideo Kojima.

MGS V ve gerilen sinirler

Kojima mükemmeliyetçi bir yönetmen ve firmaya katıldığı 1986'dan beridir de her projesine bunu yansıtmıştır. Dolayısıyla 2015'te *Metal Gear Solid V*'in bütçesi 80 milyon dolara dayandığında Konami'de bazı yaylar gerilip kopmuştu bile. Firma yükselen mobil oyunlar ve kollu kumar makinelerinden belli bir gelir kazanıyordu ve bu pazardan yaptığı kâr gözlerinde $ işaretleri oluşmasına yol açmıştı. İşler çirkinleşmeye başladı. Önce Kojima'nın adı oyunun tüm görsel materyallerinden silindi, ekip zor şartlar altında çalıştırılmaya, mobbing'e maruz kalmaya, yemek aralarına rahatsız edilmeye başlandı. Rivayet odur ki yeterli bulunmayan çalışanlar ceza olarak şirketin spor salonunda yerleri siliyorlardı. Sonrasında Kojima Productions'ın Los Angeles stüdyosu isim değiştirerek Konami'ye geçirildi. Oyunun çıkışı için baskılar artarken Kojima dirayet göstererek (sonradan anlaşıldığı üzere) eksik meksik oyunu tamamladı ve akabinde şirketten ayrıldı (kovuldu desek daha doğru). Kazandığı The Game Awards ödülünü almaya gitmesi bile yasaklandı. O arada P.T.'nin yeni *Silent Hill* oyunu olduğu, başında da Kojima'nın olacağı duyurulmuştu. O projenin de fişi çekildi ve Konami AAA oyunlara sırtını dönerek odağını mobil ve paçinko oyunlarına çevirdi. Arada *MGS Survive* gibi bir garabete de imza attılar ama bu sayfalarda o "şey"i biz tanımıyoruz zaten.

Konami'den geriye kalanlar

Bu yıkım neyse ki başka güzel şeylerin doğmasını sağladı. Kojima Productions, Sony desteğiyle dirilip *Death Stranding*'i çıkardı. *Castlevania*'nın yaratıcısı Koji Igarashi, *Bloodstained*'i kitle fonlaması sayesinde bize sundu ve *Silent Hill*'in yokluğundan sebep *Resident Evil* serisi yeniden şahlanarak sağlam korku/macera oyunu konusundaki boşluğu doldurdu. eSpor macerasına odaklanan Konami elindeki beyzbol ve futbol serilerine yüklenmeyi seçti. *Bombergirl* diye *Bomberman*'i utandıran tuhaf bir oyun çıkardı. Garibim *Suikoden* zaten unutuldu gitti. Geçen çıkardıkları *Contra: Rogue Corps*'ta, *Contra*'yı *Contra* yapan her şeyi çöpe attılar. Ama ufukta ilginç gelişmeler de var. Sizi kutumuza alalım.



SÖYLENTİLER

Son dönemde Konami kazanı fena fokurduyor. Firma yeni bir Silent Hill filminin yapım aşamasında olduğunu duyurdu ve söylentiler doğruysa iki yeni Silent Hill oyunu da geliştiriliyor ve bunlardan birinin başında bizzat Hideo Kojima olabilir (bu Kojima Productions'ın Sony tarafından satın alınacağı söylentisini de destekler nitelikte). Hatta bir Konami sözcüsünün "konsol oyunlarından vazgeçmiş değiliz" tadındaki açıklamasını da ekleyelim ve son dönemde paçinkolara uygulanacak olan regülasyonları da (bağımlılık sayılacaklarmış) denkleme katalım. Daha somut olarak firmanın Tokyo Game Show'da yeni duyurularla hazır olacağını da düşünürsek büyük bir geri dönüşün ayak seslerini mi duyuyoruz diye düşünmeden edemiyor insan.



BETHESDA

“You can not go that way, Bethesda”

ONUR KAYA

Özellikle belli bir yaşın üzerindeki oyuncularda iyi oyunlardaki pek çok saçmalığı (ve kazmalığı) görmezden gelmek yönünde bir eğilim bulunur. Bu eğilimi bize kazandırmakta en büyük etkiye sahip oyunlar da tartışmasız Bethesda oyunlarıydı. Tüm Bethesda oyunlarının başında bulunan “zindandan açık havaya çıkma” noktasında öyle bir gözünüz kamaşır, önünüze serilen devasa dünyaya öyle bir merak beslerdiniz ki, birbirinin üzerine yürüyen karakterleri ve onları ruhsuz suratlarını, elma çaldınız diye canınıza kasteden ahaliyi, ilerlemeyen görevleri, haritanın içine düşmeleri ve daha nice garip şeyi göz ardı ederdiniz. Hataları onlar düzeltmese, oyunlarını nasıl yapıldıklarını öğrenecek kadar seven birileri düzeltirdi zaten. Saçmalıklara da gülünür geçilirdi. Keşif duygusu yoğundu ve önemli olan da buydu. Seviyorduk Tod Howard ve ekibini.

Skyrim’in laneti

Bugün ise bu dosyanın Onur konuğu (ehe ehe) olacak pozisyonda Bethesda. Nihayetinde kendileri “Bir firma bir sene içerisinde ne kadar itibar kaybedebilir?” sorusunun cevabını *Fallout 76*’nın çıkışından bugüne kadar geçen süreçte layığıyla verdiler. Ancak bana sorarsanız firmanın oyunculardan kopuşu, esasen son 10 yılda ana akımda en büyük başarıyı topladığı oyuna, yani *Skyrim*’e dayanıyor. *Oblivion* ve *Morrowind* gibi *The Elder Scrolls* serisinin önceki oyunları, *Skyrim*’in de sahip olduğu pek çok probleme sahiplerdi ancak *Skyrim*’i onlardan ayrı konumlandıran durum, oyundaki RYO sistemlerinin ciddi anlamda basitleştirilmiş, menülerin konsollara uyarlanmış olmasıydı. Ayrıca artık oyuncu tek bir role hapsedilmiyor, istediği her beceriyi en üst seviyeye çıkarma olanağına sahip kılınıyordu. *Skyrim*’le beraber kafadan dalması, yarı yolda değiştirmesi bu kadar rahat ve de üstüne konsol sahasında varlık gösteren bir tecrübe sunulunca, Bethesda’nın yıllar yılı sunmakta uzmanı haline geldiği keşif hissiyatı popüler kültür sofrasında kendine bir koltuk edindi. Bu durum kanımca Bethesda’nın, firmayı günahıyla sevabıyla ona özel şeyler üretmesi yüzünden seven kitleye verdiği

önemi çok azalttı. Artık hedef RYO severler değil, genel oyuncu kitlesiydi. O *Skyrim*, mikrodalgada bile çalışacak hale getirilecekti. Yine o *Skyrim*'i, dedeler nineler bile oynayacaktı.

Yani Bethesda parayı bulunca çok bozdu arkadaşlar, hem de iki koldan. Öncelikle yapımcılık cephesinde, *Fallout 4*'le beraber klasik beklentileri bir kenara fırlattıklarını belli ettiler. *Fallout 4* başlı başına bir sosyal deneydi çünkü. Deneyin sorduğu soru bana kalırsa en basit haliyle şuydu: "Oyunlarımızı içerik bazlıdan sistem bazlıya ne derece geçirebiliriz? Bunu yaparken genel kitleye ne kadar hitap edebiliriz?" *Fallout 4*'ün ortamlarda "post-apokaliptik *Sims*" olarak anılması boşuna değil. İçerik anlamında çok boş, görev tasarımı olarak eski toprak *Fallout* severlerin beğenmediği *F3*'le kıyaslayınca bile aşırı yetersiz kalan *F4*, içinde barındırdığı sistemlerle genel kitleyi can evinden vurunca, uyuyan canavar da uyanmış oldu. Millet 30-40 saat bahçıvanlıkla, iç mimarlıkla uğraşıp Sanctuary'den çıkmayacaksa oyunlara ince elenip dokunmuş görevler tasarlamanın ne gereği vardı değil mi ama? İçerik bazlı oyunlardan sistem bazlı oyunlara geçiş, elbette çağımızın bir başka belasına giden yolu açmak içindi: Mikro ödemeler. *Fallout 4* deneyinin başarılı olduğu noktada, Bethesda da eski Bethesda olmaktan çıktı.

To The Place I Belong…

Sonrasını biliyorsunuz: 2018 E3 fuarı geldi çattı, Todd Howard sahneyi hakimiyeti altına aldı, "bir *Fallout*, bir *The Elder Scrolls*" çıkarma geleneğini bozduklarını ilan etti. Malum, *TES* kendi markaları ve gözbebekleriydi, o kirletilemezdi. İçi mikro ödemeyle doldurulacak bir yapım planlanıyorsa, kum havuzu olacak marka *Fallout* idi. "Take Me Home, Country Roads" şarkısını dillere pelesenk eden bir fragmanla oyun dünyasının gördüğü en büyük PR felaketlerinden biri olacak oyun, yani *Fallout 76* duyuruldu. *Fallout 4*'ün geliştirme sürecinin başlarında tasarlanmaya başlanıp oyundan çıkarılan çoklu oyuncu modu, yapımcıların uykularını kaçırmış olacak ki *F76*'yla başlı bir başına bir oyun olmaya evrilmişti. Bir kısım fikirler güzeldi ancak oyun çıktığında devasa haritanın yine ilk olarak *Skyrim*'de gördüğümüz rastgele oluşturulmuş görevler ve bunların çok da ötesine geçmeyen oyuna gömülü olanlarla dolu olduğunu görünce bir afalladık. Çok da problem değildi aslında, oyunun çoklu oyuncu odaklı olacağı zaten önden söylenmişti. Hangi çoklu oyuncu odaklı yapımda sağlam senaryo içeriği görüyorduk ki zaten? İşin raconu böyleydi biraz sanki? Çok problem etmesek miydi?

Bethesda'nın inatla geliştirip ismini değiştirerek kullanmaya devam ettiği, bu yüzden de içi dışı oyuncular tarafından avuç içi gibi bilinen 20 senelik oyun motoru devasa güvenlik açıklarına sahip çıkınca, firmanın bu çoklu oyuncu işini hiç beceremediği ayyuka çıktı. Üzerine bir de Steam'e pay vermemek için alelacele kurulan Bethesda.net bendeniz dâhil pek çok insana oyunu baştan indirtince, yama boyutları fil kadar olunca oyuncu kitlesi bu sinir bozucu detaylarla gündelik olarak delirmeye başladı. Oyuncuların *F4* döneminde kolları sıvayıp kendi kendilerine düzelttikleri hatalar, çevrimiçi yapı yüzünden müdahale edemedikleri *F76*'da tekrar kendini gösterince sinirden gülme aşamasına geçtik. Hepsinin üzerine Bethesda kalktı gitti, paralı üyelik sistemi duyurdu. Yahu kardeşim nur topu gibi bir kriziniz olmuş, oyunculardan daha fazla para tırtıklamaya kalkmadan önce bir onu yöneteydiniz ya? Hoş, üyelik sistemi de sözünü verdiği şeyleri sunamadı, yoksa "en azından para tırtıklamayı düzgün yaptılar" diyebilirdik. Oyunun kendi hataları yapımcıların ellerini kollarını bağlarken, bir de üzerine hacker'lar *F76*'da parti vermeye başlayınca Bethesda yetersizliğin kelime anlamı haline geldi.

> Fallout markası kadar oyuncularını da denek olarak kullandı Bethesda.

Tabii bir de işin yayıncılık tarafı var

İncelemesine sulandığım oyunlar genelde Bethesda çatısı altından çıkanlar oluyor, o yüzden çıkardıkları pek çok yapımı seviyorum. Öte yandan kendi yapıp yayınladıkları *F76*'yı dağıtırken de işi bu derece ellerine yüzlerine bulaştırmış olmalarını gerçekten aklım almıyor. Oyunun koleksiyon sürümünde kumaş çanta sözü verip naylon çanta göndermeler mi istersiniz, şişe tasarımıyla insanların aklını çelen Nuka Cola ürünlerinin aslında kutu içinde standart şişeye doldurulmuş çıkmasına mı söversiniz, oyunun bazı sürümlerinin yanında hediye gelen Power Armor başlıklarının güvenlik sebepli geri toplanmasına mı şaşırırsınız… Hiçbiri kesmediyse "*Fallout 76* güzel bir sene geçirdi" başlıklı resmî açıklamaya bakın, PR nasıl yapılmaz öğrenin.

Uzun lafın kısası, biz ne kadar onu bu haliyle seversek sevelim, Bethesda tek kişilik oyunların son kalelerinden biri olarak anılmak istemiyor. Bethesda mikro ödemelerle milyarlar kaldıran kardeşlerine özeniyor, Activision gibi, Take-Two gibi voleyi vurmak istiyor. Bu yolda da bozdukça bozuyor, oyuncuların istediğini görmezden geliyor.



EA



"EA Games: Challenge Everything"den nerelere...

YASİN İLGÜN

EA Games'in dünyaya hodri meydan dediği o güzel yıllar geride kaldı. Geriye bakınca mevzubahis güzel yılların esamesi okunmuyor bile. Tamam, EA hiçbir zaman sevilesi, tapılası bir oyun şirketi olmamıştı zaten ancak günümüzde dönüştüğü şeytani oyun devi de değildi. Bir dönem gerçekten de oyuncularını önemseyen, onlarla sıkı bir bağı olan bir yapıya sahipti. Üstelik bunu internetin henüz güçlü olmadığı yıllarda başarmıştı. Yıllar geçtikçe diğer şirketler oyuncularıyla buluşurken EA Games onlardan kopmayı, araya mesafe ve engeller koymayı tercih etti. Sevdiğimiz oyun şirketlerini satın alıp onları batırması ve piyasadan silmesi de var tabii, ama o konuya girersek çıkış yolunu bulamayız efendim.

"Challenge Everything" logosunun yeri özellikle eski oyunseverler için ayrıdır. Bu logoyu takip eden karanlık ekrandan sonra oyuncuları *The Battle for Middle-Earth* gibi, *Need for Speed: Underground 2* gibi nice efsaneler karşılıyordu. Bahsettiğim logonun arkasındaki meydan okuyan kafa yapısı oyuncuların sevdiği ve takdir ettiği bir şeydi. Dönemin EA Games'i kusursuz değildi belki ama kötü işlerinde bile bir çaba, yeni bir şeyler üretme ve oyuncuyu şaşırtma isteği görülebiliyordu. Takvimlerimiz 2010 ve sonrasını gösterdiğindeyse şirket sonsuza dek karanlık tarafa geçecekti, çünkü DLC ve mikro ödemelerin gücünü keşfetmişti...



EA Sports: Tını Geym

Yaklaşık on sene kadar *PES*'in gerisinde kalan *FIFA* serisi sonunda ona hayat öpücüğü verecek şeyi buldu: Ultimate Team. *FIFA 2009*'un DLC'si olarak oyuncularla buluşan oyun modu kısa sürede gönülleri fethetti. Belirli şartlar altında hayalindeki kadroyu kurmak için çabalamak ve başka oyuncularla rekabetçi bir ortamda maç oynamak belki de her *FIFA* oyuncusunun rüyasıydı. Ultimate Team'deki ışığı gören EA Sports, bu modu *Madden 10*'a ve *FIFA 10*'a da yine DLC olarak ekledi. İşte tam da bu noktada Ultimate Team paketlerinin bir altın madeni olduğunu keşfetti. *FIFA 10* serinin kendini yeniden bulduğu yapımdı. FUT modu olmadan bile beklenenin üzerinde satmış ve oyuncuların beğenisini kazanmıştı. FIFA 10'un başarısının arkasında oyunculardan gelen geri dönüş vardı. EA Sports kulaklarını açmış, kemik kitlesini dinlemişti.

EA Sports: Tını Maden

Hikâyenin sonunu hepimiz biliyoruz. Altın madenini bulan EA Sports sadık oyuncularını köprüden aşağı attı ve özünü hatırladı: PARA PARA PARA. *FIFA* ve *Madden*'a gönülden bağlı olan oyuncuların şikayetleri, isyanları göz ardı edildi. İki seri de birkaç sene sonra yerinde saymaya başladı, çünkü geliştirilen şey oyun değil para kazanma yöntemiydi. FUT ve MUT ile oyuncular nasıl inek gibi sağılır, ne yapsak para harcatırız diye düşünen EA Sports kulaklarını tıkamış, topluluk müdürlerini bile sadece kendi destek sitesinde iletişim kurmak zorunda bırakmıştı. Üst taraftan bir emir gelmedikçe Reddit ve benzeri forumlarda seslerini bile çıkaramıyorlardı.

EA Games'i bir karakter olarak anlatmak istesem aydınlık ve karanlık arasında kalmış bir güç kullanıcısı olarak tarif ederdim. Bununla birlikte şu anki EA Games, çocuk Padawan'ları (ki bunlar da biz oyuncular oluyoruz) acımasızca kesip biçen Anakin'den farklı değil. Yıllarca *Command & Conquer* bekleyen kitlenin karşısına *Rivals* diye bir şeyle çıkanlar başka kime benzetilir ki...

ACTIVISION

"Bu CoD vallahi bir başka olacak, bak yemin ediyorum!"

YASİN İLGÜN

Oyun devlerinin sadık kitlelerinden her fırsatta biraz daha uzaklaşıyor olması gerçekten üzücü. Activision'ın patlama yaptığı yıllar daha dün gibi aklımda. Saftık, gençtik ve oyuncu dostu bir dev büyüyor sanıyorduk. Büyüyen tek şey şirketin başındaki abilerin, ablaların iştahıymış aslında. Uygun bir anı kolluyorlarmış.

Üst üste efsanevi *Call of Duty* oyunları çıkaran Activision, kendi gücünün etkisine kapıldı ve isyan çığlıklarımıza rağmen "bundan sonra her sene bir *CoD* gelecek" duyurusunu yaptı. Biz daha Treyarch vs. Infinity Ward gerginliklerini hazmedememişken, gözle görülür bir kalite düşüşü varken Sledgehammer Games de üçüncü *CoD* yapımcısı oldu. *CoD* serisi kendini tekrar eden, görsel olarak yerinde sayan ve hatta oynanış olarak (en azından keyif açısından) geriye giden bir hale geldi. Diğer oyuncu cephelerinde de işler kötüye gidiyordu. Activision'ın Blizzard'ı bünyesine katmasıyla birlikte oyuncuların hoşnutsuzluğu artıyor, şirket ve oyuncular arasında buz duvarlar örülüyordu.

Destiny sayesinde kopan bağların bir kısmı onarıldı belki ama seri belirli bir kitleye hitap etti. Yani Activision'ın hâlâ küs olduğu kocaman bir hayran kitlesi var. Tabii biz her yıl aynı yalanları dinlemeye doyduk. Yok bu seferki *CoD* bambaşka, yok bu sefer çılgınlar gibi araştırdık da bilmem ne.

Oyuncu kitlesi çok sesli bir oluşum.



Tabii ki gidip oyununuzu bu kitlenin bin bir kaotik sesini dinleyerek yapın demiyoruz efendim. Fakat kulakları da komple tıkamayın. Uzayda *CoD* oynamak ya da bitmemiş yeniden yapımlara para gömmek istemiyoruz.

BIOWARE

Lütfen DA4'te toparlasınlar, lütfen!

ÖMER AKDAĞ



BioWare'e (eski haline değil tabii, yeni haline) bakınca bir "oyunculardan kopuş" hikâyesi görmüyorum aslına bakarsanız, daha "oyuncular ne istiyor" diye sorabilecek seviyeye bile gelememe hikâyesi görüyorum.

Haddinden fazla gömüldüğünü düşünsem de *Mass Effect: Andromeda*'nın bir hayal kırıklığı olduğu gerçek ve "oyunculardan kopuş" kavramına uyan yönleri de var. Neticede yeni bir galaksiye giden oyuncuların 1'den fazla yeni ırkla tanışmak isteyeceklerini, o yüz animasyonları nedeniyle internetin firmayı maymun edeceğini nasıl öngöremezler?

Ama *Andromeda* hadi neyse, *Anthem* asıl olay. Aslında çıkışından 7 yıl önce, stüdyo içinde büyük heyecan yaratan şahane fikirlerle ve konseptlerle ortaya çıkıyor *Anthem* ama zaman içinde belirli bir vizyon oturtulamaması, daldan dala atlayıp bir türlü önemli kararları almayı başaramayan bir yönetim, EA'in "illa da Frostbite motorunu kullanacaksınız" ve "oyunu illa da bu finansal dönemde çıkartacaksınız" dayatması, dalga dalga ekipten kopanlar, son viraja girildiğinde anormal ötesi zorlaşan ve çalışanları zorlayan tempo vs. derken ortaya çıkan sonuç hepimizin malumu. Daha fazla bilgi için zamanında Kotaku'da yayınlanan "How BioWare's *Anthem* Went Wrong" isimli mükemmel makaleye davet ederim sizi.

Yani dediğim gibi, *Anthem*'ın başarısızlığını bir oyunculardan kopuş olarak görmek, kavramı fazla esnetmek olur. O oyun daha çok bir yönetilememe, organize edilememe, vizyon ortaya koyamama kurbanı. Ama neyi bir oyunculardan kopuş olarak görebilirim biliyor musunuz? Geçenlerde "*Anthem*'ı toparlayacağız" diye açıklama yaptılar, onu. Oyunun toparlaması güzel olur mu, olur ama sanırım hepimiz adına konuşabilirim; *Anthem*'ı terk edip artık başka projelere yönelseler, onlarla kalbimizi tekrar kazansalar hepimiz daha mutlu oluruz. *Anthem* artık kimsenin umurunda değil.

BLIZZARD

“Hiçbir kral sonsuza kadar hüküm sürmez”

CAN ARABACI

Arthas son nefesini vermek üzereyken babasının hayaleti, başında dikilip Arthas’a böyle demişti. 12 sene sonra oyuncuların Blizzard’dan geriye kalanların başında aynı sözü sarf ettiğini görmek, o zamanlar Arthas’ın trajik hikâyesine üzüldüğümden daha çok üzüyor beni. Zira Blizzard’ın yeri hep bir ayrıydı, Blizzard sahneye çıktığında büyük bir şeyler olacağını bilirdiniz. Az oyun yaparlardı ama o oyunlar öz olurdu, her yanı kalite kokardı; müthiş orijinal bir fikre sahip olmazlardı belki ama esinlendikleri şeyleri çok güzel rafine eder, kendine katarlardı. Biz de o yüzden Blizzard senelerce bekletiyor diye (en azından çok sesli bir şekilde) söylenmezdik, çünkü bekleyişe değeceğini bilirdik. Her zaman hedefi on ikiden tutturamasalar da en azından en iyisini yapmak için çaba gösterirlerdi. Eğer bir oyuna kendileri de inanmıyorsa o oyunu düşünmeden iptal ederlerdi; oyun hangi aşamada olursa olsun. Bu yüzden *Warcraft Adventures, Starcraft Ghost, Titan, Nomad* ve muhtemelen daha hiç haberimizin bile olmadığı nicesi iyi yanları alınıp yeni oyunlara yedirilerek yaşamaya devam ediyorlar.

Peki ne değişti? Ne noktada Blizzard bütün uyarılara ve çağrılara kulak tıkamaya başlayarak Karanlık Taraf’a geçti? Çünkü sizi bilmiyorum ama ben kendimi bu aralar Episode III’ün sonunda Anakin’e doğru haykıran Obi-Wan gibi hissediyorum Blizzard söz konusu olunca: “Sen Seçilmiş Olan’dın! EA ve Activision gibilere örnek olacaktın; onlara katılmayacaktın!” Umarım bu hikâyenin sonu da o hikâyeninkine benzemez...

Suçlu ne kadar Activision?

Blizzard’ın oyunculardan kopuşuyla ilgili en büyük yanılgılardan biri, sorunun “Activision’ın Blizzard’ı almasıyla” başlamış olduğu konusunda yapılıyor. Sorunun ciddi bir kısmının Activision’dan kaynaklandığı çok doğru olsa da ortada bir anda gerçekleşmiş bir “satın alma” süreci yok.

Öncelikle Blizzard, neredeyse hiçbir zaman “bağımsız” bir firma olmadı zaten. Daha ilk *Warcraft*’ı çıkartırken bile Davidson and Associates adında bir şirketin çatısı altındaydılar. Daha sonra bu şirket talihsiz bir ton el değiştirmeye maruz kaldığında Blizzard da kendini 1998 yılı itibariyle Vivendi Games’e dâhil buldu. Blizzard dışında da birçok büyük oyun firmasını bünyesinde barındıran Vivendi Universal, 2008 yılında oyun departmanlarını elden çıkartmaya karar verdiğinde bu fırsatı gören ve *World of Warcraft*’ın piyasayı silip süpüren pastasından koca bir dilim alma hevesiyle yanıp tutuşan Activision, böylece Vivendi’ye iki firmayı birleştirip tek bir holding olma fikriyle yanaştı. Bu birliktelik sonucunda Activision artık “Activision Blizzard” olmuştu.

Bu noktada atlanmaması gereken önemli bir detay var: Hisseler hem Activision’ın hem de Vivendi’nin elinde olduğu için bu noktada Activision’ın tek başına “Şu karşıki tepeler hep mikro ödeme olsa, şuradan şırıl şırıl DLC’ler aksa ya?” deme yetkisi yoktu hâlâ.





O derece büyük bir etkiye sahip olmak için hisselerin neredeyse tamamını ellerine almaları gerekirdi -ki o da 2013 yılında oldu zaten. Vivendi'nin elinde kalmış olan 429 milyon değerindeki hisseyi alıp "Güç bende artık!" deyiverdiler bir anda. Blizzard üzerindeki çember artık yavaş yavaş daralmaya başlamıştı...

İçeride ne kadar süredir, nasıl bir güç mücadelesi yaşanıyor dışarıdan kestirmek güç aslında. Bir süredir Blizzard içindeki önemli pozisyonların boşaldığını, Blizzard'ı Blizzard yapan bazı isimlerin firmadan ayrıldığını üzülerek görüyoruz ne yazık ki. Activision'ın hisseleri hüpletip güce gelmesinin hemen ardından Rob Pardo'nun yanına Nick Carpenter gibi bazı Blizzard kıdemlilerini de alarak kendine yeni bir şirket kurmasına o zamanlar çok bir anlam yüklememiştik. Ama ayrılıklar orada durmadı.

2010'ların ortaları ve yaprak dökümü

Tam da bu dönem, Blizzard oyunlarındaki hikâyeler adına büyük ve heyecan verici gelişmelere gebeydi aslında. Ta 1998'de başlamış olan *Starcraft* hikâyesi 2015 çıkışlı Legacy of the Void'le final yapmıştı; *World of Warcraft*'ın yine o aralar çıkan ek paketi *Legion*'daysa Sargeras'ın ve Burning Legion'ın yenilişiyle koca bir dönem kapanmıştı.

> Yaşanan ayrılıklara ilk başta olağan bir şey gözüyle bakıyorduk.

Sanki birisi elindeki yarım işleri bitirmeye çalışıyordu ve o kişi Chris Metzen'den başkası değildi; 2016 yılının sonlarında, 23 yılını verdiği firmadan ayrılacağını açıkladı. Ayrılık gerekçesi olarak "ailesine vakit ayırmak istediğini" söylediğinde bunu da Activision'a yormadık. Çünkü garip değildi; bir işi ne kadar severseniz sevin, ailenin yeri ayrıydı ne de olsa. Lakin yaprak dökümü devam etti.

Russel Brower, Dustin Browder, Chris Sigaty, Ben Brode ve daha nicesi şirkette neredeyse 20 yılı aşkın süre geçirdikten sonra 2015 ile 2019 arasında şirketten ayrıldı. Ancak bütün bunlar bile bir yana, üç kurucu ortaktan ikisinin aşağı yukarı yakın zamanlarda şirketten elini ayağını çekmiş olması Activision'ın çemberi ne kadar sıkılaştırdığını gözler önüne seriyor: 2018 yılında Blizzard'ın bir nevi kamu yüzü olan, çalışanları tarafından "anti-CEO" olarak tanımlanan Mike Morhaime, 2019 yılındaysa kurucu ortaklardan Frank Pearce kendi elleriyle inşa edip geliştirdikleri şirketten ellerini çekeceklerini açıkladılar. Bu işin daha da ilginç ve bütün bu durumun Activision'la aralarındaki husumetten patlak verdiğini pekiştiren bir diğer noktasıysa Morhaime'ın yakın zamanda verdiği demeçlerden birinde oyun sektöründen çekilmek gibi bir niyeti olmadığı ve kafasında yeni projeler olduğunu açıklaması oldu. Yani eğer gerçekten de üst yönetimde durumlar güllük gülistanlık olsaydı üniversitedeyken büyükannesinden borç alarak kurduğu şirketi bir celsede bırakıp yenilerine yelken açmazdı herhalde, değil mi?

Bütün markalarda bir ruh değişikliği...

Biz de oyuncular olarak aşağı yukarı bu zamanlarda fark etmeye başladık zaten. Blizzard'da bir şeyler değişiyordu. Bir şeyler artık eskisi gibi değildi: *Overwatch* eSpor diye kendini kabul ettirmek için adeta yırtınıyordu. *Overwatch* Ligi bir eSpor çılgınlığı haline gelirken Blizzard'ın diğer oyunlarını

nasıl eSpor'a çevirebileceğini düşünmeye başladığını tahmin edebiliyorduk. Ayrıca *Overwatch*'un başarısının Blizzard açısından aynı zamanda bir lanet olduğu görüşü de mevcut. Oyunun yakaladığı mali başarının diğer ekiplerden de her yıl beklenmesi ve artan baskı...

World of Warcraft oyuncuları *Legion*'la iliklerine kadar ihya olmuşken ufukta gözüken *Battle for Azeroth*... en iyi tabirle yavan duruyordu. Duyuru videosu bile "Ee, başka özellik yok mu? Bu kadar mı?" diye ellerimiz böğrümüzde bırakmıştı bizleri. Oyunu daha "mekanik" hâle getirmek adına oyuncuların öneri ve isteklerine kulak tıkayıp "Hayır, böylesi daha iyi bir kere!" demeleri tuz biber oldu.

Herkes deli gibi heyecanla *Diablo IV*'ü beklerken *Diablo: Immortal* diye bir mobil oyun duyurdular. Mobil oyun kötü bir şey değil, *Diablo: Immortal* da muhtemelen başarılı bir oyun çıkacak ancak BlizzCon'a gelen binlerce PC kökenli oyuncunun karşısına büyük olay olarak bir mobil oyunla çıkmak… Ardından Youtube'daki duyuru videosundan olumsuz yorumları ve dislike'ları silme gibi eylemlerden medet ummak... "Oyunculardan Kopuş" başlığımıza cuk oturuyor sanki ha? Bu olay sayesinde bir anda, hızla "efsanevi oyun firması"ndan "oyuncularının ne istediğini anlamaktan uzak, kitlesinden kopmuş paragöz firma"-ya evrildiler.

Üzerine gelen haberler de bu imajı daha da oturtmak dışında bir işe yaramadı; zira *Heroes of the Storm* üzerine kariyerlerini kurmaya başlamış ve BlizzCon'daki turnuvalarda mutlu mesut yarışan profesyonel sporcular başta olmak üzere herkesi şoka sokan haber geldi: *Heroes of the Storm*'un bundan sonraki resmi turnuvaları iptal edilmişti ve Blizzard oyunun ekibini çok ciddi şekilde küçülmeye sokuyordu. Hem hayranlarını hem de kendi ekibini ortada bırakan Blizzard'ın kırılma anlarından biri de buydu benim gözümde. Apar topar başka takımlara alınan birçok Blizzard çalışanı bu olayın hemen ardından firmadan ayrılmayı tercih etti. Ne yazık ki böylesi bir skandal üzerine daha da fenasını yapmayı başardı Activision Blizzard: Bir yandan hissedarlar toplantısında "Blizzard tarihinin en verimli çeyreğini geçirdiklerini" açıklarlarken diğer yandan yüzlerce kişiyi işten çıkarttılar. Üstelik bu kişiler ağırlıklı olarak "Kalite Kontrol" gibi Blizzard'ın alamet-i farikası hâline gelmiş alanlar üzerine çalışıyordu. Daha sonrasında aynı pozisyonları daha düşük maaş ve daha fazla sorumlulukla yeniden açtılar...

Sonrasında da hepimizin malumu Blitzchung olayı yaşandı. Profesyonel *Hearthstone* oyuncusu Blitzchung, bir turnuvanın canlı yayını sırasında Hong Kong protestolarını destekleyici sözler sarf etti ve Blizzard tarafından ağır bir şekilde cezalandırıldı. O da yetmedi programın duyuruya izin veren sunucuları da işten çıkartıldı. Sadece oyunculardan değil bizzat Blizzard çalışanlarından bile sesler yükseldi. Blizzard tarihinde ilk defa kampüs girişindeki ork heykelinde bulunan "every voice matters" ve "think globally" sütunları çalışanlar tarafından kapatıldı. Bu kadar tepki sonrasında cezada az biraz indirime gidildiyse de yeterince hafifletilmedi, geçtiğimiz BlizzCon'da Blizzard'ın başkanı Allen Brack herhangi bir şey söylemeyen uzun bir özür diledi ancak sonraki dönemde bu özrün altı doldurulamadı... Bu da Blizzard'ın oyuncularından, sporcularından önce Çinli iş ortaklarını memnun etme çabası gibi görüldü doğal olarak.

Napolyon'un da dediği gibi...

Bunları böyle uzun uzun anlatıyorum, çünkü Blizzard'ın içindeki değişimi tam olarak anlamak için şirketin geçirdiği; tek bir anda, tek bir kararla olmayan, yavaş yavaş gerçekleşen evrimi de anlamak gerekiyor. Yola kısıtlı olanakları ve engin hayal güçleriyle kendileri gibi insanların oynamak isteyeceği oyunlar yapmak için çıkan bir grup gençle efsane olmuştu Blizzard. Ancak bugün baktığımızda (eminim ki hâlâ eski idealleriyle yeni düzende tutunmaya ve oyun yapmaya çalışan birileri olsa da) minimum masraf ve maksimum kâr getirecek oyunlar basmaya çalışan bir "şirket" hâline gelmiş durumda. Geçtiğimiz sene Kotaku'yla röportaj yapan bazı anonim Blizzard çalışanları şirket tarihinde ilk defa "masrafları kısmak" konusunda toplantılar yapmaya başladıklarını söylemiş. Gerçekten keyif aldıkları ve yapmak istedikleri projelerden çektikleri birçok kişiyi mobil projelere atamaları da ayrı bir mevzu (mobil oyunlara karşı olmadığımı bir kez daha belirteyim, Blizzard için yavaş yavaş ana odak haline gelmeleri asıl sorun). *Starcraft*'a ve *Heroes of the Storm*'a çok şey katmış, yeni bir *Starcraft* FPS'sinde çalışmakta olan Dustin Browder gibilerinin projenin iptalinin ardından sessiz sedasız Blizzard'dan ayrılmasının sebebi de bu: Blizzard sadece oyunculardan ve kendi kitlesinden değil, kendi çalışanlarından bile kopmaya başladı artık. Çünkü insanları üzerinde çalışmak istedikleri, hevesli oldukları ve inandıkları projelerden alıp en çok kâr getireceğine ve hissedarları mutlu edip ceplerini dolduracaklarına güvendikleri projelere kaydırıyorlar sürekli.



Şimdi anladınız mı hâlihazırda zaten gayet "bitmiş" ve "taş gibi" oyun olan *Warcraft III*'ün "*Reforged*" adı altında, üç senede niye bir hilkat garibesi olarak çıkmış olduğunu? Elde zaten oyunun iyi olması için gereken her şey hazırken, tek yapılması gereken şey animasyon ve grafikleri yenilemekken ve hatta bu bile Lemon Sky diye bir Malezyalı firmaya emanet edilmişken... üç sene boyunca tam olarak ne yaptı bu "Classic Games" takımı? Oyunculardan Kopuş diyorduk, ara sahnelerin yenilenmemesine gelen tepkiler karşısında "biz aslında ana oyunun ruhunu korumak için bilerek öyle yaptık" diye açıklama yapmak ve oyuncuların buna inanmasını beklemek kadar da oyunculardan kopuk bir şey olamaz sanıyorum.

Ha, bu arada artık şaşırmazsınız muhtemelen ama *Reforged*'un Sanat Yönetmeni olan Brian Sousa da *Warcraft III: Reforged*'un çıkışından birkaç ay önce 18 yıllık Blizzard kariyerini sonlandırdı.

Nerede neredeyse bitmiş oyunları kendi yüksek standartlarına uymadığı için gözünü kırpmadan iptal eden Blizzard, nerede masraflardan kısmak için yarım yamalak, bitmemiş işler yapan ve son iki sene içerisinde tarihinde karışmadığı kadar çok skandala karışmış olan Blizzard!

Bir kez daha Obi-Wan'dan alıntı yapacağım ama Blizzard'ın "kendini yok etmeye adadığı şeye dönüşmesini" izlemek üzücü. Umarım ışığı ve karanlıktan çıkış yolunu bulmakta geç kalmazlar. Kazanılmış güveni kaybetmek kolay ama onu geri kazanmak o kadar kolay değil ne yazık ki...





Blizzard'ı Blizzard yapan herkes gidince, içi boş bir kabuk kaldı geriye...

İPTALLER

Blizzard'ın kalitesinden memnun olmadığı projelerini iptal eden bir firmadan, söz verdiklerini dahi gerçekleştiremediği Warcraft III: Reforged'u piyasaya sürebilen bir firmaya dönüşmesinden söz ettik. Aşina olmayanlar için o iptal edilen projelerden birkaçı:



STARCRAFT: GHOST

Bize Nova'yı veren oyun aslında konsollara özel bir üçüncü kişi aksiyon oyunu olacaktı. Nihilistic Software'le ortak geliştirilen oyun daha sonrasında Swingin' Ape Studios'a emanet edildikten sonra sessizce askıya alındı. Oyun için planlanan karakterler, olaylar ve hatta özellikler daha sonraki Starcraft oyunlarında karşımıza çıktı. Ben bu yazıyı yazdığım sırada oyunun Xbox sürümüne ait bazı yeni videolar da internete düşmüş durumdaydı.



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Thrall'ın doğduğu oyun olan Warcraft Adventures bir point 'n click macera oyunu olarak planlanmıştı. The Curse of Monkey Island'a karşılık olarak düşünülen oyun, Lucas Arts'ın tam o dönemde Grim Fandango'yla 3D macera oyunlarında farkı açmasıyla baştan tasarlanmaya başlamış; kısa süre sonra da iptal edilmiş. İnternette doğru yerlere bakarsanız oyunun sızmış, çalışan bir sürümünü bulmak mümkün.

TITAN

Titan aslında oyunun asıl adı değil; sadece kod adı. Titan Blizzard'ın bugüne kadar giriştiği en büyük projelerden biriydi aslında. WoW'la yarışacak bir DVO olması planlanan oyun iki keskin çizgiyle ayrılıyordu: Gündüzleri sosyal yaşam ve mesleklerimizi icra eden karakterlerimiz, geceleriyse yakın gelecekte geçen oyunda adeta birer süper kahramana dönüşecekti. Oyunun sosyal yanını kotarabilmek için The Sims'in yapımcı ekibinden de bir sürü kişiyi ekibe katan Blizzard ne yazık ki Titan'ın altından kalkamadı. Titan üzerinde çalışan ekip üzerlerine binen yükün ağırlığı altında ezildi ve en nihayetinde proje iptal edildi. Titan için yaratılan konseptlerden bazılarıysa Overwatch'u şekillendirmekte kullanıldı.

SQUARE

Bir öyle bir böyle...

ÖMER AKDAĞ

"Square Enix oyuncularından kopuk bir firma mı?" İçinde bulunduğumuz dönem itibariyle bu soruya "%50 evet, %50 hayır" gibi bir yanıt verebilirim. Bundan yaklaşık 15 yıl önceden bahsedecek olsam terazinin ibresi negatif yönde ağır basardı ama yazıyı çok da tarihçeye çevirmek istemiyorum. Yine de bugünkü o dediğim 50-50'yi daha iyi anlamak için kısaca bir altyapı vermek de iyi olur.

80'ler, 90'lar ve 2000'lerin başları hem Square için hem de Enix için müthiş bir dönem, o sırada çıkan hem kaliteli hem de çok satan oyunların haddi hesabı yok. Sonra Square tarafında *Final Fantasy*'lerin başındaki büyük insan Hironobu Sakaguchi yeni bir projenin, bir *Final Fantasy* filminin başına getiriliyor, film gişede ağır çakılıyor, Square'i batış noktasına getiriyor. Sonrasında *FF* markasının uluslararası bilinirliğini ve Enix'in finansal gücünü bir araya getirelim diyorlar ve iki firma birleşiyor. Bu sırada da *FF*'lerin özel, değerli yapımlar olmasını isteyen Sakaguchi şirketten ayrılttırılıyor (Japon şirketlerde bu ayrılıkların detaylarını öğrenemeyiz genelde, kültüre aykırı), markanın başına "eh madem *FF* markamız var, bir sürü *FF* yapıp para kazanalım" diyen biri geliyor.

Sonraki yıllar iyi oyunlar da çıkıyor kötü oyunlar da ama oyunların kötü olması değil o dönem Square Enix'e beslediğim antipatinin en büyük nedeni. *Dirge of Cerberus* mesela iyi bir oyun değildi ama sevmiştim yine de. Ama öte yandan *FFX* oynayan herkesin kutsalı, biriciği Yuna'ya bakıp "Bu karakter popüler, eh pop idolleri de popüler, devam oyunu yapalım, Yuna da pop idolü olsun, nası fikir?!!?" diyebilen bir oyunculardan kopuş yaşandı. Asla affetmeyeceğim.

Daha yeniden doğmamış bir düzlem

Square Enix'in oyunculardan kopuş konusunda dibi görüşü da 2010 yılında çıkardıkları, DVO türündeki *FFXIV* oldu. "Kötü" oyun var "lolkötüoyunyaptıkamaalırbumallarbişeyolmaz" oyun var. O sırada yükselen sesler sonrasında dank etti sanıyorum Square Enix'e "abi biraz toparlanmamız lazım galiba" diye. Oyun komple yenilenip *A Realm Reborn* ismiyle piyasaya tekrar sürüldü ve çok başarılı oldu. Hâlâ daha büyük övgü alan paketlerle genişliyor ve yaşıyor kendisi.

İşte sonrası da biraz karışık ama, ne düşüneceğimi tam bilemiyorum. *FFXIII* yaptılar, pek o kadar sevilmedi, sevilmeyeceğini öngöremediler ama daha az satacak olmalarına rağmen *FFXIII-2* ve *Lightning Returns*'e de gayet özendiler.



> Oyunculardan kopmaktan çok sanki biraz vizyon dengesizliği var firmada.

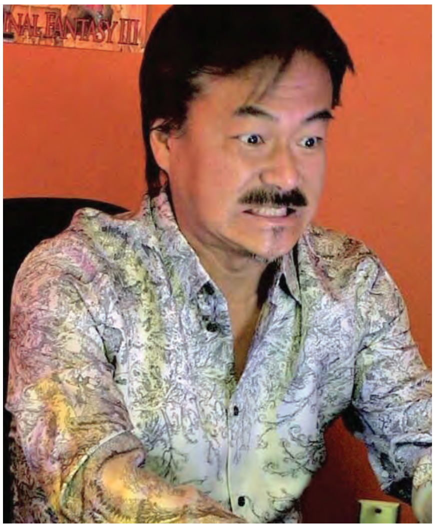
Veya *FFXV* çok enteresan bir örnek. Uzun uzun yıllarca arafta kalma, sürekli yapının ve yapımcıların değişmesi sonucunda ortaya çıkan oyun... mükemmel olmasa da bayağı güzeldi. Ama şöyle de bir detay var: *FFXV* pek de alıp direkt oynanası bir oyun değil. Öncesinde Kingsglave filmini ve Brotherhood animesini izlemeniz, oyunun ortasında olan bazı olayları anlamak için DLC'leri oynamanız, nihayetinde ne olduğunu öğrenmek için de The Dawn of Future romanını okumanız gerekiyor. Hepsini elden geçirmedim ama bakıyorum... bu iyi bir şey mi, kötü bir şey mi bilmiyorum ama bu yan ürünlerin hepsi de süperdi. Hani bunlar bir arada olsaydı, bu kadar ekstra şeyden gözü korkan oyuncular oyundan kaçmasaydı, aslında *FFXV* daha çok satmaz mıydı?

Çok ilginç bir örnek olduğu için *Dissidia*'dan da söz etmek istiyorum. *FF* karakterlerini bir araya getiren bir dövüş oyunu serisi kendisi, 2 tane güzel *Dissidia* çıkmıştı önceden. Sonra geçen yıllarda *Dissidia NT* adında yenisi çıktı ve yerden yere vuruldu. Ama sorun oyunun kötü olması değildi enteresan şekilde. Cidden özenli, gelişmiş bir oyun yapmışlar ama öncekilerin aksine oyun 1'e 1 değil 3'e 3 oynanıyordu ve o ka-

ENIX

osta oyundan keyif almak mümkün değildi, ki zaten tutmadığı için yakın zamanda oyuna destek kesiliyor. Sanki oyunlardan anlamayan bir patron gelmiş de "duyduğuma göre online takım oyunları popülermiş bu ara, biz de öyle yapalım" demiş, kimse de "abi olmaz ki bizim oyun öyle" dememiş gibi.

Çok önemli bir detay değil aslında ama mazur görürseniz kişisel olarak gıcık olduğum bir şeye daha değineyim *Dissidia* demişken. *FFVIII*'den Rinoa'nın benim için ne kadar özel bir karakter olduğunu tahmin bile edemezsiniz. Oyunu ve karakteri, karakterin gelişimini tam anlamadığını düşündüğüm oyuncular var, Rinoa'yı "heyecan peşindeki şımarık zengin kız" gibi görüyorlar. Daha az katılamazdım. *Dissidia NT*'nin karakter kadrosuna Rinoa da katıldı, kendisini ilk kez seslendirmeli bir şekilde görme şansına eriştik ve sesi tam olarak "heyecan peşindeki şımarık zengin kız" sesiydi. Firmanın bizzat kendi karakterini, o karakter için kalbinde ayrı bir bölmesi olan oyuncuları anlayamadığı bir hareket olarak görüyorum bunu. Üzüntülüyüm.



Kültürel fark mı demeli?

Japon firmalarının içinde yaşananlar dışarı pek yansımaz genel olarak. Ki zaten ast-üst ilişkileri de biraz daha askeridir orada Batı firmalarının aksine. Ne bileyim *Dissidia*'da, kimse "olmaz ki", *FFXV*'te kimse "bu kadar parçalamayalım" dememiş bile olabilir, yapımcılar belki de direkt talimatlara uymuştur kim bilir?

Kafa karıştırıcı örnek çok. Bir yanda kabak gibi pay 2 win mobil oyunlar, bir tarafta *NieR: Automata* gibi bir şaheser; bir yanda fena gitmeyen *Dragon Quest, Kingdom Hearts* gibi seriler, bir yanda *The Quiet Man, Left Alive* gibi "bu ne lan şimdi" dedirten oyunlar; bir yanda *Dying Light 2* gibi yana yakıla bekletenler, bir yanda *Avengers* gibi sıradan çıkacağı çok belli olanlar. Hani yanılıyor olabilirim, ama bir Square Enix takipçisi olarak Square Enix deyince benim kafamda yeteneği, iyi bir şey yapma arzusu tepe noktada olan bir sürü yapımcı ama bunları nasıl yönlendireceğini bilmeyen, oyuncunun ne istediğinden anlamayan bir yönetim kadrosu canlanıyor. Ama paradoks mu dersiniz bilmiyorum, bu oyunculardan anlamayan yönetimin de para derdi olsa da aslında iyi niyetli olduğuna inanasım var. Sadece biraz yanlış anlıyorlar gibi oyun dünyasını.

Neyse, şimdi *FFVII Remake*'in başında öyle bir yıldızlar kadrosu var ki patron abilerden kimse gıkını çıkaramaz, o konuda endişem yok. Hayırlısı.

ATLUS

Çekme kardeşim!



ÖMER AKDAĞ

Burada canımın içi Atlus'u gömecek halim yok, şahane oyunlar yapıyorlar. Oyunlarının suyunu çıkarttıkları, milyon tane yan oyun yaptıkları bir gerçek ama oynayanlar bilir, onlar da gayet güzel oluyorlar, sorun yok benim için. Ama şu Persona 5'in yayın yasağı nedir allasen? Bilmeyenler için: Oyunun başlarında, belli bir noktadan sonra video kaydı almak, Youtube'da veya Twitch'te veya başka bir yerde paylaşmak yasaktı. Oyundan ekran görüntüsü bile alamıyordunuz yahu, başka hangi oyunda var böyle bir şey?! Bahaneleri "millete spoiler olmasın"dı ama malum, asıl sebep "millet izlemesin, satın alsın, para kazanalım"dı. Yapılan video içerikleri lehine, bir pazarlama malzemesi olarak kullanıp satışları arttırma devinde yaşıyoruz ey Atlus, 2000'lerde değil! Böyle yaparak en fazla antipati toplarsınız!



Tekel olmak... aslında kolay işmiş

TAKE TWO

SABRİ ERKAN SABANCI

Take Two'ya nereden gireceğimi gerçekten bilemiyorum. Çünkü altındaki firmaların yaptığı işlere bayılıyorum; *XCOM* hâlâ sevebildiğim sayılı strateji oyunlarından, *GTA*'ların neredeyse hepsini yalayıp yuttum, *BioShock* geçen neslin en önemli isimlerinden biriydi vs. diye diye daha uzar bu liste. Fakat son dönemlerde, özellikle bu konsol jenerasyonunda oyunculardan ağır bir kopma yaşadıkları, ellerindeki markaların özellikle bazılarında resmen tekel olmalarının arkasına sığınarak yaptıkları da bir gerçek.

Take Two'nun evrimi

Şimdi dönüp baktığımda Take Two'nun oyunculardan kopuşu aslında *GTA Online*'a dayanıyor diyebilirim, oradaki mikro ödeme madenini keşfettikten sonra neredeyse ellerindeki her oyuna bunu uygulamaya çalıştılar. Fakat hepimizin "bir şeyler ters gidiyor…" dediği an büyük ihtimalle *Evolve* ve oyun daha çıkmadan duyurulan, 200 dolardan fazla tutan mikro ödeme koleksiyonu olsa gerek. Evet, sadece kozmetikti, oynanışı etkilemiyordu fakat daha ortada oyun yokken bunun duyurulması bayağı saçma bir hareketti. Fakat *Evolve*, Take Two'nun oyuncular arasındaki iletişimsizliğinin başlangıcıydı sadece.

Para makinelerini korumak

Şu sıralar Take Two'nun elindeki en önemli kozlar *NBA 2K* ve *WWE 2K* markaları olsa gerek. İki oyunda da bir zamanlar güzel işler çıkarıp hepimizi gerçekten alternatiflerinden daha iyi olduğuna ikna ettikten ve piyasadaki rakiplerini resmen sildikten sonra, tekel olmanın verdiği rahatlıkla inanılmaz bir şekilde kontrolden çıktılar. *NBA 2K*'in MyCareer ve MyPark (şu an Neighborhood) modları zaten inanılmaz bir grind ve mikro ödeme yuvası oldu, MyTeam'in *FIFA*'nın FUT'undan hallice olduğunu söylesem yeter herhalde. Ama benim en çok sinirimi bozan nokta oyun çıktıktan bir süre sonra yükleme ekranlarına bile reklam eklemeleri olmuştu. Fakat tekel olduklarından, oyuncuların gideceği başka bir oyun olmadığından dolayı da oyuncular istediği kadar şikâyet etsin pek de umurlarında olmuyor. Diğer yanda da *WWE 2K* var da, anlatmama gerek yok herhalde onu ya. Çalışmayan, bug festivali oyunları herhangi bir kontrol aşamasından geçirmeden çıkarıyorlar, çünkü yıllık çıkarıp önce oyunculardan tam oyun fiyatını, ardından da mikro ödemeleri almaları gerekiyor. Oyun yapmak pahalı iş, spor oyunları gibi lisanslardan geçilmeyen oyunlardan da sadece tam oyun fiyatını alıp parasını çıkarabileceğini düşünmek biraz saflık ama bunu oyuncuları dinleyerek yaparlarsa iki taraf da mutlu olabilirdi.

Rockstar işlerindeyse ortalık biraz daha karışık. Evet, tek kişilik açık dünya oyunları olarak hâlâ onların kalitesinde işler yok ama asıl sıkıntı çoklu oyuncu modunun getirdikleri. *GTA Online*'ın mikro ödeme çorbasına dönüşmesi, matchmaking'deki sıkıntılar, yükleme süreleri ve tabii ki "*GTA Online*'ı korumak" adına yapılan, *GTA*'nın en büyük mod uygulaması olan OpenIV'u zorla kapatmaya çalışmaları da oyunculardan ne kadar koptuklarına dair en önemli belirtiler. Bir zamanlar *GTA* mod yapımcılarını destekleyen, erişimi çok kolay yapan ve bunları paylaşan firmanın şu anki manzarası gerçekten hoş değil.

Take Two'nun gerçekten değişeceğini sanmıyorum artık. Karşılarına özellikle spor oyunlarında güçlü bir rakip çıkmadığı sürece bir değişim beklemek mantıksız. Rockstar tarafına baktığımda da Dan Houser'ın yakında ayrılacağını bilmek pek de aydınlık bir gelecek olacakmış gibi hissettirmiyor bana.



UBISOFT

Takıntının oyun firması olmuş hali



CAN ARABACI

Sevmeyeni çok olsa da Ubisoft bu dosyadaki firmaların çoğundan daha masum kalıyor aslında. Özellikle son yıllarda Vivendi'nin Ubisoft hisselerini agresif bir şekilde devralmaya çalışmasıyla birlikte bağımsızlıklarını kaybetmemek adına daha bir "oyuncu yanlısı" tavra bürünmek durumunda kaldılar. Ancak bu tamamen günahsız oldukları anlamına da gelmiyor ve oyuncuların isteklerine çok nefis karşılık verdiklerini söylemek de güç ne yazık ki.

Yeni fikri mülkü geçtik, eskilerini ver bize bari

Ubisoft'un en büyük günahı firmanın garip bir şekilde belli başlı markalara saplantılı olması ve kitlesinin asıl isteklerine kulak tıkıyor olması herhalde. Tamam, ben de *Assassin's Creed* seviyorum ve her yeni *AC* duyurusunda ister istemez heyecanlanıyorum; eminim aranızda *Far Cry, Watch_Dogs, The Division, Ghost Recon* sevip keyifle oynayanlar da vardır ama sürekli bu serilere habire yeni oyun eklenirken *Splinter Cell*'in, *Prince of Persia*'nın, *Might and Magic*'in üvey evlat muamelesi görmesi nedir kardeşim?! Siz bu markaları turşusunu kurmak için mi satın aldınız? Ve hayır, kimse kusura bakmasın ama "*Prince of Persia*'nın VR Escape Room oyununu yapıyoruz ama?"yı seriyi değerlendirmekten kesinlikle saymıyorum! (Merakımı cezbetmiş olsa da...)

Üstelik bu serilere nasıl bir ilgi ve alaka olduğunun farkında olmamalarına da imkân yok. Her sene oyun şovları yaklaştığında mutlaka bir *Splinter Cell* söylentisi alıp yürüyor, her seferinde de Yves Guillemot çıkıp yalanlıyor; *Prince of Persia*'nın devamı nerede diye artık Ubisoft ofisinin bahçesine bir tek giyotin kurmadığı kaldı hayranların...

Might and Magic'e, özellikle de *Heroes*'a hiç girmiyorum bile! Güzelim seriyi her seferinde aceleyle ve bug dolu çıkarttıkları için harcadıkları stüdyoların hesabını yapmakta zorlanıyorum artık. Bir de sonra satışlar düşük kaldı diye suçu seriyi en zor zamanlarında bile desteklemeye devam eden hayranlara atıp "bundan sonra *Heroes* markasını komple mobile kaydırıyoruz; orada değerlendireceğiz" demiş olmaları zaman zaman kitlelerinden ne derece kopabildiklerinin en acıklı örneklerinden biri ne yazık ki.

Ah be Ubisoft...

Tamam, iyi oyun yapıyorsun, hoş oyun yapıyorsun ama ne yapacağız senin bu saplantılarınla? Mis gibi markalarını kullanmayacaksan başkasına falan sat da bari onlar değerlendirsin. (Ha bir de, *Beyond Good & Evil 2*'ye de biraz daha önem verin artık bir zahmet. Kaç yıl oldu, bekliyoruz hâlâ!)

Not: Ubisoft bug'lı, yarım yamalak oyun çıkarma huyundan büyük ölçüde vazgeçtiği için o konuya girmeyecektim ama sonra *The Crew 2* geldi aklıma. Yeterince test edilmemiş, hatalarından arındırılmamış oyunları piyasaya sürmek ve oyuncuların onları kucaklayacağını beklemek zaten biz oyuncuların asla anlam veremeyeceği şeylerden olmayı sürdürecek sanıyorum.

VALVE

Gaben para membasının vanasını açtı

CEVDET EMRE KIZILCAN

Steam ne kadar güzel bir platform değil mi? Dijital olarak oyunlara rahatlıkla erişebiliyor ve yaptığı ikonik indirimlerle oyunları çok ucuz fiyatlara alabiliyoruz. Sadece oyunlar da değil; Steam topluluğuyla birlikte etkileşim halinde olmak, Atölye'yle modları indirebilmek, profilinizi dilediğiniz gibi düzenleyebilmek… Yok işte, işler yakın geçmişe kadar göründüğü gibi değildi.

Half-Life 2 ilk çıktığında insanları Steam'e zorunlu kılmasından ötürü "Ya bu nedir ya?!" diyerek insanların isyan ettiğini, sonra sonra platformu bağrına bastığını biliyorsunuzdur. Nitekim platform da kendini geliştirdi. Kullanıcı miktarının artmasıyla birlikte üçüncü parti oyunlarının dâhil olması kaçınılmazdı ve bu da Steam'ın tekel olmasının önünü açtı. Valve'ın oyunculardan kopuşunun birinci çinkosu aslında tam olarak buralarda oldu. Sattığı oyunlardan belirli bir komisyon alan Valve, kelimenin tam anlamıyla tembelleşti ve eskiden yaptığı en iyi şeyi, "oyun geliştirmeyi" rafa kaldırdı. Uzun bir süre sonra tekrardan geliştirici olmaya karar verip heyecan yarattıktan sonra *Dota* evreninin kart oyununu, *Artifact*'i yaptığını söylediğinde bağlar hepten kopmuş oldu. Oyunun rakiplerinin aksine parayla satılması ve buna rağmen dibine kadar pay 2 win olması, bu nedenle dikiş tutturamaması ve de Valve'ın bunu öngörememesine de ne demeli bilmiyorum...

> Valve'in oyun firması olduğunu bilmeyen bir nesil var. Daha ne kadar kopsun!



Master Race'in yüzü

Steam, her PC oyuncusu için konsol oyunculuğuna bir karşıt argüman olmuştur. Oyunları modlayabilen ve bunu ücretsiz bir şekilde tek tıkla halledebilen PC oyuncuları, işaret parmaklarını konsol oyuncularına çevirip "Haha! Konsol köylüleri!" demekten asla çekinmediler. Eğlencelik olan bu ufak kısır çekişme 2015'te Steam'in yaptığı, hâlâ daha akıl sır erdiremediğim bir hamleyle konsol oyuncularının lehine döndü. Atölye'deki modların satın alınması gerektiğini ve bundan da %75'e varan komisyonlar alınacağı duyuruldu. Çok şükür internet bu konu hakkında büyük ve haklı bir çığırtkanlıkla Valve'ın geri adım atmasına neden oldu. İkinci çinko...

Üçüncü çinko ve tombala 2018 senesinde internete bomba gibi düşen "Valve düşündüğünüz kadar iyi bir firma mı?" temalı makaleler. Bu tip makalelerin en dikkat çekici kısmı Valve'ın hazıra konmaktaki ısrarcılığı. Topluluk, sevdiği oyunlar için eşyalar tasarlayıp, oy toplayıp, oyuna ekleyebiliyor.



Üstelik bundan da para da kazanabiliyor! Ama... Ama... Bu tasarlanan eşyalardan elde edilen gelirin çok küçük bir kısmı tasarımcıya kalıyor, adil olmayan oran için kullanılabilecek en iyimser deyim devede kulak. İşler öyle bir raddeye geldi ki Valve'ın tasarım ekibi yeni hiçbir eşya tasarlamıyor, hepsini topluluğun ürettiklerinden alıyordu!

Umutlar Alyx

İnternetin bir numaralı idolü Lord Gaben'ın firmasına neler oldu böyle?! Kutulardan ötürü oyunlarının Avrupa ülkelerince "kumar" olarak etiketlenmesi mi dersiniz, kendisi sayesinde trend olan fırsatları kaçırması mı dersiniz... Ne Valve ne de Steam artık tekel, bunu biliyorlar ve bildiklerini de hissettiriyorlar. Kendi adıma konuşmak gerekirse ben çok kırgınım, kızgınım, üzgünüm. Her ne kadar sanal gerçeklikte oynanabilecek olsa da bakalım Half-Life: Alyx'le firma tekrardan gönüllerimizde taht kurabilecek mi...

MICROSOFT

Potansiyeli öldürmek

SABRİ ERKAN SABANCI

Microsoft'un oyunculardan kopması çok tartışmalı bir mesele dürüst olmak gerekirse. Eğer bu yazıyı 2013'te, hatta 2014'te yazıyor olsaydım çok rahat bir şekilde Microsoft'un artık oyun sektöründe bir şey yapmak istemediğini, tıpkı Zune ve Windows Phone gibi ellerinde bulundurdukları potansiyeli acayip yüksek olan bir markayı öldürmeye çalıştıklarını söyler, Don Mattrick'e de bir iki laf eder ve yazıyı bitirirdim. Xbox One'ın ilk duyuruları resmen buna işaret ediyordu çünkü. "Bir oyun konsolundan daha fazlası" değildi çünkü o duyurulan Xbox, oyun da oynatabilen bir multimedya platformuydu. Yapabildiği şeylerin bazıları (televizyon, evet) önceki jenerasyonda yapılamıyordu belki ama yaptığı şeyleri Xbox 360 da, PS3 de katbekat daha iyi yapıyordu zaten. Ayrıca koca sunum boyunca oyunlardan adam akıllı bahsetmemek ne demek?

Tabii geri gelen tepkilerden sonra Microsoft olaya çabucak el attı ama Sony tıpkı Sega'yı PS1 duyurusunda rezil ettiği gibi burada da bir iki basit taktikle bu jenerasyonun konsol satışlarından kazananını daha konsollar çıkmadan belirlemişti bile.

Microsoft, Don Mattrick'in yerine Phil Spencer'ı Xbox ve genel olarak oyunlarla alakalı her şeyin başına koyarak toparlanma sürecine girdi ama şu anki neslin Microsoft için pek de iyi bir konsol nesli olduğunu söyleyemeyiz. Üstlerine 2013'te yapışan o "Xbox berbat" etiketi çoğu oyuncu için ufaktan silinmiş olmasına rağmen bu süreç boyunca çok kayıpları da oldu. Özellikle de özel oyun çıkarma konusunda bu neslin ilk birkaç yılını saymazsak çok geride kaldılar, iptal edilen oyunlar oldu, hayal kırıklığı yaratan oyunlar oldu…

Ama dedim ya, o kötü imaj Xbox One'a getirdikleri geriye uyumluluk sayesinde olsun, Game Pass sayesinde olsun, oyunların PC'ye de gelişi sayesinde olsun ufak ufak siliniyor. Özellikle aboneliklerde ve özel oyunlarında bize sağladıkları yerel fiyatlandırma çok iyi olsa da 600 TL'lik Assassin's Creed: Odyssey ve 540 TL'lik Sekiro'nun sorumlusu Microsoft mu, yoksa başka bir firma mı bilemiyorum. Çoğu oyun PS Store'daki fiyatlarıyla aynıyken neden bazı Ubisoft ve Activision oyunları bu kadar saçma fiyatlarda yahu? Dünya'daki en pahalı Assassin's Creed: Odyssey niye bizde?!

EPIC

Anlamıyorum

ÖMER AKDAĞ

Küçüklüğümden beri oyun oynarım, gençliğimden beri gündemi takip ederim, yıllardır oyun medyasının içindeyim ama şu oyun dünyasında gerçekten, gerçekten anlam veremediğim, "nasıl abi ya nasıl yani nasıl" dediğim bir şey varsa o da Epic Store'un durumudur arkadaşlar.

Steam'e ilk kez ciddi bir rakip olarak geldi Epic. Güzel. Rekabet güzeldir. Steam'in satışlardan %30 pay alma politikasına karşı durdu, yapımcılara ve yayıncılara çok daha uygun oranlar sundu. Şahane! E ama Epic Store bir şeye benzemiyor!? Oyun satın alabilmek dışında bir şey yapamıyorsunuz! Başarımlar yok, istek listesi yok, kullanıcı incelemeleri yok, alışveriş sepeti bile yok! Yapımcı ve yayıncılara sundukları olanaklar güzel ama oyuncuları sallamak diye bir şey yok!

Anlamıyorum dostlar. Firmalara, oyunları süreli şekilde Epic'e özel olsun diye milyonlarca dolar döküyorlar. Ya tek bir oyuna dökülen milyonlarca doların onda biriyle yetenekli geliştiriciler alıp mesela başarım sistemini birkaç haftada Epic Store'a entegre etmemeleri nedendir? 1 yılı geçti ya Epic Store açılalı! Bu kadar tepkiyi nasıl duymazdan gelebilirler, anlamıyorum...

GOOGLE

Ah Stadia ah...

ÖMER AKDAĞ

"Google ne zaman oyunculara yakın bir firmaydı ki kopmuş olsun?" diyeceksiniz haklı olarak ama orasını çok karıştırmayın. Bu dosyada Stadia'yı anmazsak da ayıp olur.

Bizim ülkede zaten olmadığı için çok da uzatmaya gerek yok ama bildiğiniz gibi bulut oyunculuk, oyunculuğun geleceği olarak görülüyor ancak şu an oyuncular geleneksel oyun oynama olanaklarına alışmış, güvenmiş durumda. Ciddi iyi çalışan, olanakları geniş, mümkünse de ekonomik bir şey sunmanız lazım ki onların aklını çelebilin. Bunu ben buradan görebiliyorum, koskoca Google göremiyor. Kim hem aylık üyelik parası verip, hem de üstüne o kısıtlı kütüphanedeki oyunlara para verip, hem de kötü performans almayı tercih etsin ki? Hâlâ söz verdikleri şeyleri yapmıyor, kütüphaneyi genişletmiyorlar. "Youtube gibi" diyorlar, "yol haritamız var, zamanla büyüyecek". Nvidia'nın ve Microsoft'un bulut oyunculuk hizmetleri sağlam çıkıverirse ne olacak?

"Biz Google'ız, yaparız olur, kimin ne istediği umurumuzda değil" hadisesi gerçekten.

149

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
B3: Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot	6	75
Commandos 2 - HD Remaster	5	60
Dragon Ball Z: Kakarot	7	73
Frostpunk: The Last Autumn (DLC)	8	79
God Eater 3 (Upd.)	-	-
GTFO (EE)	-	-
Hearthstone: Galakrond's Awakening (Upd.)	-	-
Lightmatter	8+	73
No Time (EE)	-	-
Superliminal	7	75
The White Door	6	-
TW: Three Kingdoms - Mandate of Heaven	8	81
Wattam	7+	73

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



İPEK ATAM

Meşhur virüs sayesinde OKB'li de oldum çok şükür. Ama anksiyeteyle hiç iyi bir ikili değilmiş kendisi. Sapık gibi yeni haberleri takip etmeler, el dezenfektanları, metrobüse katil gibi lateks eldivenle binmeler... Bir de üstüne işte yaşadığım bir sürü sevimsiz değişiklik de eklenince muhteşem zamanlar geçiriyorum bu ara. Pek oyun oynayasım da gelmiyor içimden maalesef.

SAYILARLA

508
Kapı kollarına, telefona, anahtara vs. dezenfektan sıkma sayım.

254
"Başka ne iş yapabilirim" düşüncesinin kafamdan geçtiği sayı.

0
Bu ay bitirebildiğim oyunlar.

ÜÇ ÖNERİ

WARFRAME: Ömer'in geçen sayının Selam'ındaki tavsiyesi üzerine "bir bakayım" dedim buna. Çılgın bir içerik var cidden. Hem bedava, hem de bağımlılık yapan bir şeyler arayanlara tavsiye ederim.

DREAMS: Azıcık hayal gücünüz varsa her türlü oyunu (DVO hariç) yaratabileceğiniz ve başkalarının yarattıklarını oynayabileceğiniz çok acayip bir PS4 oyunu.

XENOBLADE CHRONICLES 2: Switch'iniz varsa ve JRYO seviyorsanız hiç düşünmeyin derim.



CEVDET EMRE KIZILCAN

Hem başarılı bir inşaat mühendisliği öğrencisi olmak hem de oyunlara tutkulu olmak sanıldığının aksine o kadar da zor değil fakat emek istediğini söylemek gerek. Aslında özelleştirmeye gerek yok, her zaman ve her konuda başarılı olmak emek istiyor! Oyun oynamak çok eğlenceli ama sorumlulukları yerine getirdikten ve o tatlı yorgunluktan sonra kontrolcüyü ele almanın verdiği keyif var ya, bambaşka bir şey. Aslında aynı gibi görünse de zaman ayırmak ile zaman yaratmak iki farklı kavram. Her ne olursa olsun konu oyunlar olunca zaman ayırmayı da yaratmayı da çok seviyorum!

SAYILARLA

2
Gezme ve inceleme fırsatını bulduğum şantiye sayısı

13
Kitaplığımdaki temel bilim dersleri kitaplarının adeti

1629
Destiny 2'yi bıraktığımdaki oyun saatim.

ÜÇ ÖNERİ

POLY BRIDGE: Abartısız bir şekilde yapı mühendisliğinin hemen hemen her ilkesinin kullanıldığı bir oyun olmasının yanı sıra zevkli de! Saksıyı çalıştırmak ve inşa yeteneklerini konuşturmak gerek. Pek "stres atmak" için oynanacak bir oyun değil anlayacağınız.

KITTY POWERS' MATCHMAKER: Eee ne demişler efendim, gelir bahar ayları gevşer gönül yayları. Aşk meşk meselelerinde başrol olmak sıkıcı olabiliyor, doğrudur. Fakat çöpçatan olmaktan daha keyifli bir şey olmadığını bildiğim için bu oyunu önerdim!

HATOFUL BOYFRIEND: Görsel roman herkesin oynayabileceği bir tür değil bunun farkındayım fakat söylemek istediğim tek bir şey var: Herkesin güvercin olduğu bir okulda tek insan sizsiniz! Eğer absürt mizahı veya parodileri seviyorsanız inanılmaz eğlenebileceğiniz, şekerlik bir oyun.

DOSYA
İNCELEME

win osx lin and ios

DOTA UNDERLORDS
KAZAN DOĞURDU

ALİ SEZGİN

Eğer Blizzard bir firma değil de bir canlı olsaydı ve ona en büyük pişmanlığını sorabilseydiniz cevabı muhtemelen *Dota* olurdu. *Dota* (ve hatta moba türü) hayatına bir *Warcraft 3* modu olarak başlamıştı. Sonrasındaysa hem *League of Legends* bu türün oyun sektörünü eline geçirmesini sağladı hem de Valve modu yapan ekiple anlaşarak *Dota*'yı Blizzard'ın elinden kapıverdi. Şimdiyse işin moscep-tion kısmına geliyoruz. *Dota 2* de mod desteğine sahip olunca o da kendi içinde patlama potansiyeli olan bir tür yaratmış oldu: Auto chess. Her ne kadar oto-satrancın asıl yaratıcıları oyunlarını Epic Store üzerinden paylaşmaya çalışıp çok başarılı olamadılarsa da, Valve'ın kendi yazılım ekibi *Dota*'da kullandıkları içeriklerden faydalanarak *Underlords*'la şansını denemeye karar verdi.

Artifact'i unutturacak mı?

Her ne kadar o "Valve'dan tutmayan oyun çıkmaz" mantığı *Artifact*'le biraz zarar görmüş olsa da *Underlords*'un şansının daha fazla olduğunu düşünüyorum. Oyun sizden sadece tamamen ideal takımınızı satranç tahtasında kurmanızı istiyor ve gerisini koyduğunuz "kahramanlarınız" hallediyor. Her karakterin üyesi olduğu çeşitli türler var. Örnek vermek gerekirse Medusa, hem Scaled hem de Hunter ailesine üye. Dolayısıyla bu aileden gerekli sayıda karakteri tahtaya koyarsanız o aile bonusunu açabiliyorsunuz. Üç adet Hunter karakter bir araya geldiklerinde %30 ihtimalle ekstradan atak yapma hakkı kazanıyorlar. Eğer altı Hunter'ı sahaya sürerseniz de ihtimal %38'e ve atak sayısı üçe çıkıyor. Scaled tiplerse aynı şekilde büyü hasarını azaltıyorlar.

Sahaya sürülen kahramanlar hedeflerini kendileri seçiyor ve manaları doldukça kullanıma açık olan büyülerini yapabiliyor. Örneğin *Dota*'nın en ünlü karakterlerinden Weaver, *Underlords*'ta da aslından çok farklı davranmıyor. Manası dolduğu anda Skukchi'yle düşmanların arasından geçip, diğerleri savaşırken azar azar can azaltmaya devam ediyor mesela. Kahramanlar menzillerinde düşmanları varsa tahmin edilebilecek şekilde davranıyor. *Underlords* pek çok yönden çok kaotik ve tahmin edilemez gibi dursa da aynı zamanda fazlasıyla anlaşılabilir bir oyun. Oyundaki kaosu büyük oranda dövüş sistemi oluşturuyor zira. *Underlords*'ta maçlar alışılageldik olarak bire bir değil de toplamda 8 oyuncunun kurdukları takımların sırasıyla karşı karşıya gelmesi şeklinde





Oyunun en sevdiğim detayı, maç sonunda çıkan karikatürler. Arfiact'e de selam çakmayı unutmamışlar.

ODAKLANILASI İTTİFAKLAR

WARLOCK (İBLİS EFENDİSİ): Eğer özellikle ön saflarda dayanıklı birimlerin varlığına güveniyorsanız mutlaka arkasında iyi Warlock'lar olması gerekiyor. Warlock'lar yaptıkları büyüler ve verdikleri hasarlarla takım arkadaşlarını iyileştirebiliyorlar.

SUMMONER: En güçlü birimleri rakibinize kaptırdıysanız geriye tek bir seçenek kalıyor: Daha fazla birime sahip olmak. Farklı yandaşlar çıkarabilen bu kahramanlar bir araya geldiklerinde, çıkan yandaşların daha fazla hasar vermesini sağlıyorlar.

TROLL: Troll ordusunun güçlü kahramanları bir araya geldiğinde hem kendilerinin hem de takım üyelerinin saldırı hızını artırıyor.





Karşınızdaki düşmanı görmeden dahi onlara göre hazırlık yapmak, takımın nasıl hareket edeceğini öngörmek büyük önem taşıyor.

çalışıyor. Genelde her oyuncuyla en az bir kez kapışıyorsunuz ve sonucunda kaybeden oyuncu rakibinin sahada kalan kahraman sayısı ve gücüne bağlı olarak can kaybediyor. Bu süreç tek bir oyuncu kalıp oyunu kazanana kadar sürüyor.

Bu oyun mekaniğini *LoL*'ün Teamfight Tactics'inde, hatta *Hearthstone*'un Battlegrounds modunda bile gördük. *Underlords*'u diğerlerinden ayıran ana özellik işin içine bir de oyuna adını veren underlord'ların katılıyor oluşu. Bu lord'lar White Spire sokaklarında yetişmiş mahalle kabadayıları kafasında arkadaşlar. Enno mesela küçük fare benzeri yapısıyla satranç tahtası üzerinde oradan oraya zıplayarak ortalığa zehir ve kaos saçarken, iri yarı Jull takımında saldırıları üstlenecek kahraman kullanmayan oyuncuların tercih edecekleri bir karakter olacak.

Oyunda takım kurmak, arada çıkan eşyalardan seçerek karakterleri giydirip güçlendirmek gerçekten fazlasıyla keyifli. Aynı adamdan üç tane satın alırsanız onun bir güçlü haline sahip oluyorsunuz ki bu son derece önemli. Diğer otomatik satranç oyunlarında olduğu gibi burada da ortak paylaşılan bir havuz var. Yani popüler ve "güçlü" kahramanlara odaklanmak her zaman iyi olmayabiliyor. Çünkü talep arttıkça onları bulup güçlendirmek daha zor hale geliyor.

İmdat taşlarım canlandı!

Bütün otomatik satranç oyunları, piyasada ilk olup olabildiğince oyuncu toplamak adına neredeyse hiç ek içeriğe sahip olmadan çıkmışlardı. Bence hem Teamfight Tactics hem de *Underlords* bu nedenle türe fazlasıyla zarar vermiş oldu. *Underlords*'un mevcut haliyle, alelacele çıkarılan ilk erken erişim sürümü arasında dağlar kadar fark var.

Genel görev sistemi White Spire sokakları arasında gayet güzel gizlenmiş. Mama Eep'in ölümüyle birlikte şehrin asıl lord'u ölüyor ve dört underlord'umuz tepeye yükselmek için adım adım sokakları ele geçirmeye başlıyor. Bunu yaparken işin içinde hazır takımlara karşı kurulmuş tek kişilik maçlar yapmak da var, puzzle kafasında sınırlı sayıda kahramanı doğru yerleştirerek çözülmesi gereken bulmacalar da... Üstelik bu maçlar için ayrılması gereken süre de hayli kısıtlı. Örneğin Knockout modunda bir *Underlords* maçı ortalama 10 dakika sürerken, asıl maçlar 30 dakikaya kadar uzayabiliyor. Puzzle'larsa neredeyse 2-3 dakikada bitirilebilecek, oyuncuyu sıkmayan cinsten içerikler. Tek üzüntüm *Dota* için bu kadar hikâyelendirme yapılmışken ve *Underlords*'ta da ciddi ciddi metinsel içerik ve anlatım varken bütün olayların bir senaryo kurgusu dâhilinde yerleştirilmemiş oluşu. Oysa sıra tabanlı strateji kafasında oldukça ilginç bir senaryo çıkabilirmiş ortaya.

Dota Underlords yine *Artifact* gibi başarılı olamazsa inanın gerçekten çok şaşıracağım. Oyunu oynaması ve öğrenmesi fazlasıyla kolay. İş arasında veya bir yandan kitap okurken bile zaman ayırmak mümkün. Benim en büyük korkum oyunun fazla tekdüze hale gelmesi ki bu durum oldukça olası. Öncelerinde oyuna gelen hapis sistemi, belirli karakterleri seçilemez hale getirip bu sayede oyunun sürekli aynı takım kompozisyonları üzerinden ilerlemesini imkânsızlaştırıyordu. Oyuncuların tepkileri üzerine bu sistem kaldırıldı ancak yerine yeni bir şey henüz gelmedi. Bu sebeple oyunu oynadığım süre boyunca neredeyse kazanan takımlar hep aynı gruplar üzerinden ilerledi. Valve elbette buna bir çözüm bulacaktır ancak bazen oyuncuları gereğinden fazla dinlemek oyuna da zarar verebiliyor.

Dota Underlords heyecan verici bir oyun çünkü gerçek anlamda yeni bir türün başlangıcını sembolize ediyor. Ortaya çıkan oyun her ne kadar farklı türlerden ilham almış olsa da özünde farklı bir oyun türü ve oyuncuların bunu yargılamak için bakabilecekleri referanslar yok. *Underlords*'un daha iyisi veya daha kötüsü de yok çünkü TFT ve Battlegrounds benzeri basit örnekler haricinde bu yapıda bir oyunu henüz hiç görmedik. Tutup tutmayacak olması ayrı bir mesela ancak hem mobil hem de PC için eş zamanlı oynanabiliyor olması ve basitliği sayesinde büyük kitleleri peşinden sürükleme potansiyeli hayli yüksek.

TÜR: Auto Chess | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** dotaunderlords.gamepedia.com

+

- Bolca içerik
- Öğrenmesi kolay
- İzlemesi keyifli dövüşler
- Türkçe

–

- Tekrar edip sıkıcılaşma potansiyeli çok fazla
- Denge sorunları var
- Türkçe desteği olsa da çeviri pek başarılı sayılmaz

8



Son Karar

Tam sürüme çıkışı başarılı oldu ama sektör için devrimsel bir oyun mu yoksa bir hayal kırıklığı mı olacağını zaman gösterecek.

DİKKAT EDİLESİ BİRİMLER

Oyunda belirli birimler birliklerinden bağımsız olarak son derece tehlikeliler. Eğer o ittifaka ait bir birlik kurmayı düşünüyorsanız bu birimleri mutlaka takımınıza ekleyin:

ARC WARDEN (YILDIRIM MUHAFIZI)
Birinci seviye bir birim olması sebebiyle kolayca satın alınabilen Arc Warden doğru kullanılırsa oyundaki en tehlikeli birimlerden biri olabiliyor. Manası dolunca kendisinin bir kopyasını yaratabiliyor, o kopyanın da manası dolarsa onun da bir kopyası oluşuyor. İşin güzel yanı kopyalar Warden'ın taşıdığı eşyaları da kopyalamış oluyorlar. Warden'a mana veren bir eşya vererek hızlı kopyalanmasını sağlayabilir, ya da İnsan ittifakının mana bonusundan faydalanarak kendi Warden ordunuzu yaratabilirsiniz.

LYCAN (KURT ADAM)
Her ne kadar Hunter (Avcı) ittifakından çıktıktan sonra biraz gözden düşse de Lycan oyunda üç ittifak ailesine birden üye olan az sayıdaki kahramandan biri. İnsan bonusuyla birlikte kullanıldığında özellikle büyücü sınıfı için ön saflarda ayakta kalıp hasar verecek bir birime dönüşebiliyor. Vahşi birimler içinse hızlı atak becerisi ve yine aynı özelliğe sahip kurtları sayesinde ölümcül olabiliyor.

AXE (BALTA)
Underlords'un çıkışıyla birlikte yenilenen kahramanlardan biri de Axe oldu. Beşince seviyeye çekilen Axe, düşmanları kendine çeken Taunt özelliğinin kaybetmiş olsa da en az onun kadar ölümcül bir özellik kazanmış: Culling Blade (Hasat Baltası). Canı azalan düşmanları tek vuruşta öldürebilen Axe özellikle en düşük canlı düşmana saldırma özelliği veren Deadeye (Nişancı) özelliğini aldığı zaman rakip takımları anında yok edebiliyor.

UNDER LORD'LAR

Dota Underlords'da tam anlamıyla en güçlü Underlord diye bir kavram yok. Kurduğunuz takımın eksiklerini en hızlı şekilde kapatıp takımı güçlendirecek underlord'u seçmeniz gerekiyor.



Anessix

Tipinden ve duruşumdan anlaşılabileceği üzere Anessix bir şeytan. Kendisini gizlerin sahibesi olarak isimlendiriyor ve bunun için oldukça geçerli bir sebebi var. Anessix'in en etkili olduğu alan müttefiklerine bolca sağlık ve destek sağlamak. Gerektiğinde devasa bir golemi savaş alanının ortasına sokmak gibi etkili yetenekleri de yok değil.

PASİF YETENEK: Anessix yanına savaşması için bir okçu şeytancık çağırır, bu şeytancık öldükçe Anessix onu yenisiyle değiştirir. Şeytan bütün iblis ittifakı özelliklerine sahip. Özellikle suikastçılara karşı oldukça iyi bir yem oluyor.

HASAR VEREN DESTEK

TIBBIN BİTTİĞİ YER: Bütün birimler %35 saldırı hasarı kazanır. Bu özellik fiziksel saldırıya dayalı takımlarda ve kahraman sayısının 6-7 üstü rakamlara ulaştığı oyun sonunda fazlasıyla etkili oluyor.

ZORAKİ SALDIRI: Anessix bir hedefi işaretleyip zırhını indirip zayıf hale getiriyor. Eğer bu hedefi öldürmeyi başarabilirseniz kendisi tam canla savaşın sonuna kadar sizin için savaşıyor. Güçlü hedefleri hızlıca öldürüp onlardan faydalanmak için birebir.

ŞİFACI DESTEK

YENİLEYİCİ AYİN: Canının %5'ini hasar olarak alır, karşılığında birimleri iyileştirir. Tank kahramanları ve ön safları hayatta tutmak için son derece faydalı.

ŞEYTANİ GOLEM ÇAĞIRMA: Anessix devasa bir golemi düşmanın en arkadaki birimin üzerine gönderir. Bu büyü başlarda etkili olsa da özellikle oyunun sonlarında düştüğü yerdeki düşmanları 2 saniye sersemletmesiyle de çok önemli.



Hobgen

Eğer takımınızın hasar potansiyeline güvenmiyorsanız veya alan hasarı vermek istiyorsanız, "kundaklama meraklısı" Hobgen en değerli müttefikiniz olacak.

PASİF YETENEK: Saldırıları düşmanı 3 saniye boyunca yakar.

YÜKSEK HASAR

İÇE PATLAMA: Hogben bir düşmana hasar topu atar ve onun ve yanındaki düşmanların alev almasını sağlar. Bütün üyeleri iç içe olan takımlara karşı özellikle etkili.

DOST ATEŞİ: Hobgen savaş alanına 8 adet bomba atar. Adının aksine dosta hasar verme gibi bir duruma rastlamadım. Patlama noktasındaki düşmanlar daha fazla hasar alırlarken, alana komşu noktada kalanlar bir nebze daha as hasar alıyorlar. Her ne olursa olsun son derece tehlikeli bir hasar büyüsü.

HASAR VEREN DESTEK

ŞOK DALGASI: Hobgen bölgedeki düşmanlara hasar veren ve daha da önemlisi 1,30 saniye boyunca onları sersemletip yakan bir alev dalgası yaratıyor.

ÇILDIRMA VAKTİ!: Hogben hem müttefiklerinin saldırı hızını arttırır hem de yanma efektinin bütün düşmanlara vurmasını sağlar. Bu büyüyü yapmak için son seviye mana gerekmesi yüzünden bonusları kullanacak fazla birim kalmıyor.



Enno

Oyunda lakabı "çöpçü kral" olan Enno kelimenin tam anlamıyla bir baş belası. Rakibin eşyalarını çalabiliyor, düşmanları zehirleyebiliyor veya bütün düşmanları tek bir noktada toplayıp onlara hasar verebiliyor.

PASİF YETENEK: Pasif yeteneği "kaçış ustası", Enno'nun canı %25'in katlarına her indiğinde üzerindeki etkileri temizleyip oyunun başka bir noktasında ortaya çıkmasını sağlıyor. Underlord'unuzun olmesinden korkmanıza gerek olmayacak.

İYİLEŞTİR VE AŞIR!

DR. ENNO'NUN SAKİNLEŞTİRİCİ MERHEMİ: Adının aksine hem düşmanları zehirliyor hem de dostları iyileştiriyor. Tekli iyileştirmeler için daha iyi bir yetenek çünkü iyileştirme etkisi her sıçradığında etkisinin %50'sini kaybediyor.

EL KOY: Oyundaki en ilginç yeteneklerden biri. Enno'nun düşmandaki en zayıf eşyayı almasını sağlıyor. Eğer daha güçlü silaha sahip bir düşman ölürse Enno o eşyayı oracıkta kapıveriyor.

KUDUZ TÜY YUMAĞI

ÖLÜM DÖNÜŞÜ: Enno havada dönerek 3-5 arası düşmanı zehirler. Bu büyü tekrarlandıkça zehrin etkisi katlanarak artar.

TOPYEKÛN SALDIRI: Bütün düşmanları sersemletir ve zehirle birlikte hasar verir.



Jull

Jull hasar becerisi yüksek ama savunma anlamında sınıfta kalan kompozisyonlar için olmazsa olmaz karakter. Kendisi bir hayli hasar tutabildiği gibi aynı zamanda çevresine avantaj sağlayan bonuslar da verebiliyor.

PASİF YETENEK: Jull çevresindeki düşman ve dostlar için birim başına beş zırh puanı kazanır. Yani Jull ne kadar kalabalık bir yerdeyse o kadar dayanıklı hale geliyor.

AGRESİF TANK

DÖNER YUMRUK: Jull hem hasmının hasarını azaltır hem de sağlık çalma özelliği kazanır. Verdiği hasar da cabası.

FIÇI FIÇI EĞLENCE: Rastgele fıçı çağırır. Fıçıların çarptığı dostlar saldırı hızı, düşmanlar ek hasar alır.

ŞİFACI TANK

SAĞLIĞINA: Jull içkisini içer ve çevresinde kalan birimlere hasar indirimi verir. İçkisi bitince Jull o esnada aldığı hasar kadar iyileşir.

İÇKİLER BENDEN: Jull herkese içki ısmarlar ve alınan hasarın yarısının gecikmeli gelmesini sağlar.





Oyunda bahsini etmeye değmeyecek bir co-op modu da var.

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Yaban diyarlardaki yabancı simüleyşın

EREN ERYÜREKLİ

Sizlere tabii ki Heinlein'ın bilimkurgu klasiği romanını öneririm (Stranger in a Strange Land) önermesine de Iron Maiden'ın aynı adlı şarkısını da dinleyin derim yanında. Leziz kombo. Şimdi ne alaka böyle başladın derseniz *Journey to the Savage Planet* tam da bu minvalde hiç bilmediğiniz bir gezegende dere tepe sürttüğünüz bir oyun. Gemimiz buraya yarı kaza yarı planlı çakılmış ve adına çalıştığımız kapitalistin dibi şirketin de amacı bu gezegeni bize keşfettirip semeresini yemek. Sunum geyik bayağı ve yapımcı şirket arada derede izlediğimiz abartılı reklam videoları için epey kasmış belli ki. Ha patronlarımız böyle deli doluyken gezegenin de uslu uslu keşfedilmeyi bekleyeceğini sanmayınız. Bilakis içindeki zibilyon tane engelle "böyle gezegen mi olur löööö?" dedirten acayip bir yer burası.

Alet edevat şart (Zelda stayla)

Oyun bizi kör topal ortamlara saldığında bayağı ezik ve teçhizatsız durumdayız, başlarda sıkça ölmek o yüzden normal sayılır. Ama ölmek hiç dert değil zira nalları diktiğiniz anda gemiye ışınlanıp anında 3D Print edilen kopyanızdan devam ediyorsunuz oynamaya. Canlı hayatı, topoloji, biyoloji, zooloji, işte aklınıza gelen bütün lojiler size karşı bu âlemde. *Slime Rancher* oynadıysanız onunla *No Man's Sky*'ın buluşumu gibi *Savage Planet*, daha dar bir dünyası var ama keşif hissi de yeni gereçler kazandıkça büyüyüp genişliyor. Yine onlar gibi FPS kamerasından oynanıyor ve hayli esprili, geyik aymaz bir tonu var. Misal sürekli sizinle konuşan yapay zekânın siz her öldüğünüzde dalga geçmesi "aman senden de bi' mal olmazmış" demesi, ara sıra gönül koyması filan muhabbet eksiğinizi fazlasıyla kapatıyor. Bu dalgacı arkadaşın yanı sıra zaman zaman patronlardan gelen videolar da tam bir kepazelik halindeyken bol bol ölmek size de hiç koymuyor ki ölünce kaybettiğiniz materyalleri geri gidip alabiliyorsunuz da zaten. Dolayısıyla raad olun. Bu materyaller daha yükseğe zıplama, çoklu zıplama, yerdeki bazı gizli alanları yıkma, yüksek atış gücü (oyunda Flash Gordon'un lazer tabancalarından bozma tek bir silahınız mevcut), ortamdaki biyolojik varlıkları çeşitli bombalara dönüştürme gibi geliştirmeleri almanıza yarıyor ve etrafta bolca mevcutlar. Hatta oyunun ortalarından sonra hiç malzeme sıkıntısı çekmeyeceksiniz de zaten.

Oyunda tek zorlandığım yerler, daha önce karşıma çıkmayan bir yaratığın zayıflığını bulup halletme kısımları oldu ama çevrede bulacağınız 100 adet turuncu sümüksü şeylerden yeterince toplarsanız, bayağı giden bir can ve stamina havuzuna da kavuşuyorsunuz. Bazı gizli yerlere metroidvania oyunlarından alışık olduğumuz usulde belli güçlerimiz olmadan ulaşamıyoruz, hatta sahip olunca bile ulaşmak için hatırı sayılır bir oranda platformculuk oynamak gerekiyor (ki bu noktalarda bir kontrolcü öneririm). Bir noktadan sonra dev mantarların filan da üstünden zıplaya zıplaya gitmekten sebep bir Mario hissiyatı da almadım değil oyundan. Ha bu kadar kastırıcı olmaya gerek var mıydı o da tartışılır.

Dere tepe yukarı gittik

Hesapta açık dünya olan ama yarısından sonra hayli lineer şekilde ilerlemeyi gerektiren oyun gayet eğlenceli ve görsel olarak da göze hoş gelen bin bir detayla örülü bir dünyaya sahip. *No Man's Sky*'ın minyatür versiyonu gibi desem yanlış olmaz herhalde lakin *Subnautica* veya *Astroneer* kadar bir keşif ve yapı imkânı da sunmuyor. Hani efendi gibi şöyle bir keşfedip evinize dönmek derdiniz zaten oyunda. Bunun ötesine geçen öyle çok aman aman bir şey beklemeyin kendisinden yeter.

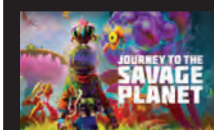
+

- Esprili sunum
- Oyun mekanikleri
- Seslendirmeler ve sahte reklamlar
- Görsellik
- Dengeli oyun süresi
- Gelişim hissi

−

- Bir noktadan sonra açık dünya hissinden kopuyor
- Boss savaşları
- Sinir bozan platform kısımları
- Radar

7



Son Karar

Sizi fazla yormayan eğlenceli bir keşif macerasına çıkasınız varsa...

TÜR: Macera | **YAPIM:** Typhoon Studios | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Epic Store), 134 TL (PSN), 190 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** savageplanetgame.com

ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

Left 4 Dead tadında, bol bol Nazi zombisi vurmaca

YASİN İLGÜN

Zombi oyunlarını seven oyuncular 2020'nin henüz daha başında kötü bir haber aldı. Hevesimiz kursağımızda kalmıştı çünkü *Left 4 Dead 3* dedikoduları ışık hızında yalanlandı. Valve'ın IGN'e yaptığı resmî açıklamada "Bir ara yeni nesil konsollarda bazı *Left 4 Dead* projelerini değerlendirdik ama bu seneler önceydi. Kesinlikle ama kesinlikle *L4D* üzerine hiçbir çalışmamız yok ve senelerdir de olmadı." ifadeleri yer alıyor. *Zombie Army 4: Dead War*'sa bu açıklamanın yarattığı hüznü sevince dönüştürecek kalitede bir yapım olarak karşımıza çıkıyor efendim.

ZA4'ün en büyük eksisi ne yazık ki Steam'de yer almıyor oluşu... PC platformunda sadece Epic üzerinden çıkış yapan bu oyun, düzgün mod desteği ve topluluk içerikleriyle yeni bir *L4D2* olabilirdi. Mevcut hali de canavar gibi ve uzun yıllardır bu kadar keyifle oynadığım bir co-op macerası aklıma gelmiyor. *L4D2*'den iyi diyemem, ama tazelik ve farklı bir atmosfer arıyorsanız, bir de öldürdüğünüz zombiler Nazi olsun istiyorsanız *ZA4* imdadınıza yetişiyor. Zombi Hitler ve onun zombi ordularına karşı savaşıyoruz ve hikâye B Tipi aksiyon filmi tadında, yani kendisini çok da ciddiye almıyor, haliyle oyuncudan da böyle bir beklentisi yok. Zaten kan ayinleriyle zombi olarak hayata dönen ve büyülü güçlere sahip olan Hitler'in olduğu alternatif bir gerçeklikte mantık aramak saçmalığın daniskası olurdu.

Tekrar tekrar oynanır

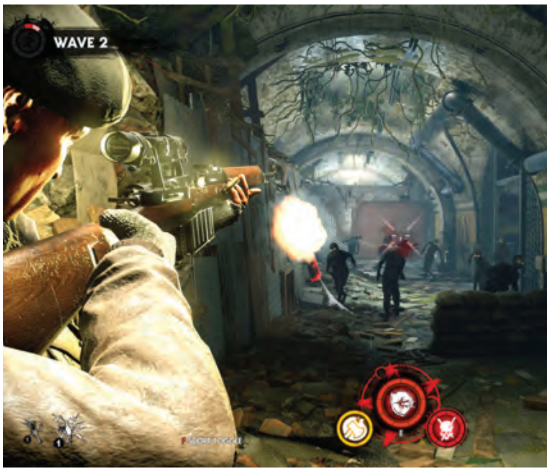
Oyunun hikayesi sadece birkaç saat sürse de tekrar oynanabilirliği bir hayli yüksek, bunu da zorluk ayarlarına borçlu. Sadece zorluk seviyesini değil aynı zamanda bölümlerde ne kadar zombi olacağını da ayarlayabiliyoruz. Tek başınıza oynuyor olsanız bile dört oyuncuya yetecek kadar zombi ekleme şansınız var, bir de seviyeyi en zora çekerseniz meydan okumanın âlâsını yapmış olursunuz. Ha sağ kalır mısınız bilemiyorum zira oyunun temposu bir hayli yüksek. Üstelik oyunun modern bir motora sahip olması vesilesiyle hiç beklemediğiniz yerlerden de zombilerin saldırması mümkün. Mesela çatılardan aşağı patır patır zombi düşebiliyor ve evet üzerinize de düşebiliyor. Düşük zorluk seviyelerinde bu büyük bir sıkıntı olmasa da en zorda bir tane sallasalar canınızın önemli bir kısmını kaybediyorsunuz, hele ki her yerden akın akın zombi geliyorken illa ki gözden kaçanlar oluyor. Bu noktada da takım oyununun önemi ortaya çıkıyor. Kolayda oynuyorsanız da atmosferi ve oyunun harikulade tasarımını bol bol takdir etme şansı buluyorsunuz, özel zombileri inceleyebiliyorsunuz.

Pay 2 win kokuları hafif de olsa var

Oyunun bir diğer büyük eksiğiyse çok az silah seçeneği sunuyor oluşu ve bazı silahların sadece gerçek parayla açılması... Hiç de gereği yok yani, en azından kozmetiklerle sınırlandırın. Silah çeşitliğinin az olmasıysa bir nebze anlaşılabilir, nihayetinde her silahın kendine has üç farklı güçlendirme seçeneği var. Bu güçlendirmelerin de her biri üçer seviyeye ayrılıyor. Yani dengeyi kurmak için ilk etapta bu kadar yeter demiş olabilirler, yeni silahlar ekleyeceklerinden eminim.

Son olarak izninizle kaseti başa sarıp *ZA4* keşke Steam üzerinden çıkış yapsaymış ve deliler gibi bir mod desteği sunsaymış diyorum.





Horde modunu oynamadan önce senaryoyu bitirmenizi öneririm. Hikâyeyi bitirdiğinizde 35. seviyeye geliyorsunuz ve tüm Perk slotlarınız açılmış oluyor.

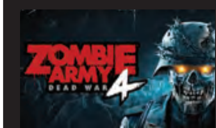
+

- Silahların vuruş hissiyatı ve güçlendirmeleri başarılı
- Zorluk seviyesine göre değişen oynanış, haritadaki zombi sayısını belirleme
- Yapay zekâ zorluğa göre farklı reaksiyonlar gösteriyor
- Kendini tekrar tekrar oynatıyor, taze kalıyor

–

- Steam'de yer almıyor, dolayısıyla oyuna hayat katacak Atölye desteğinden eksik kalıyor
- Silah seçenekleri az
- Bazı silahlar sadece mikro ödemelerle açılıyor

7+



Son Karar

79 liralık fiyat etiketini fazlasıyla hak ettiğini düşünüyorum. Hele ki L4D mekaniklerini ezbere biliyorsanız ve bir tazelik arıyorsanız kaçırmayın.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **DİJİTAL İNDİRME:** 79 TL (Epic), 141 TL (XBL), 219 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: sniperelitegame.fandom.com

WOLCEN: LORDS OF MAYHEM

Ben size yemeği çiğ servis etsem hoşunuza gider mi?

CAN ARABACI

Diablo IV'ün yakın zamanda geleceği yok; *Path of Exile 2*'nin betası muhtemelen ertelenecek gibi duruyor... Eh, bünyeye yeni ve taze bir aksiyon/RYO lazımken imdadıma *Wolcen* yetişti. Aslında dikkatimi erken erişimde çekmiş olmasına rağmen oynamak için tam sürümünün çıkmasını beklemeye karar vermiştim. Ama bir yandan da beta / erken erişim sürümünü oynamış kadar oldum. Evet, bir geliştirme süreci bitmeden alelacele çıkan oyun sendromuyla daha karşı karşıyayız ne yazık ki...

İki ucun arasında

Wolcen tam *Diablo III* ile *Path of Exile* arasında kalan bir oyun; ne *Diablo* kadar basit ve sadeleşmiş ne de *Path of Exile* kadar kompleks ve acımasız… Bu da onu hiç de azımsanmayacak bir kitle için oldukça çekici yapıyor aslında. Üzerine bir de ilginç ve hızlı başlangıç yapan, güzel sunumlu bir hikâyesi olduğu düşünülürse aslında çok da fena bir ilk izlenim bırakmıyor.

Wolcen aslen kılıç kalkanlı, büyülü bir fantezi olmasına rağmen zırhlarından, sanat tasarımından ve hatta biraz da hikâyesinden yoğun bir Warhammer tadı almamak mümkün değil. Bu onu benzerlerinden bir tık farklı yapan, öne çıkartan bir nokta olmuş. Aynı zamanda türdeşlerinin aksine herhangi bir "sınıf seçimi" sunmaması da *Wolcen*'ın dikkat çeken yönlerinden. Karakterinizi istediğiniz yöne çekmek sizin elinizde. Pasif yetenek ağacı ("Gate of Fates" diye geçiyor) ilk bakışta *Path of Exile*'ı andırıyor ancak onun kadar karışık ve uçsuz bucaksız değil. Temelde üç ayrı renkle belirlenmiş üç ayrı yola ayrılıyor bu yetenekler: Scholar (Mavi), Sentinel (Yeşil), Soldier (Kırmızı). Böyle standart bir şekilde üçe dallanan yetenek ağacı daha da budaklandıkça iyice spesifik rollere ayrılmaya başlıyor. Mesela Sentinel ağacından gidenler gizlilik ve yakın saldırılara odaklanırsa Assassin, menzilli saldırılar üzerine yoğunlaşırsa Ranger olabiliyor. Ancak bu yetenek ağacını muadillerinden iyice ayıran şey üç halkanın da çevrilerek farklı noktalara bağlanabiliyor olması. Bu da sizi ne yapmak istediğiniz konusunda oldukça esnek bırakıyor. Öğrendiğiniz yetenekleri kullanmak da doğrudan elinizdeki silahlara bağlı olduğundan tam olarak ortaya karışık bir elinde balta bir elinde büyülü asa, biraz büyü atan ve azıcık da yakına gelen düşmanları biçen değişik bir karakter yaratabiliyorsunuz.


Wolcen size ilginç bir şekilde karakterlerini önemsetmeyi başarıyor. Başlarına ne geleceğini merakla takip eder oluyorsunuz.

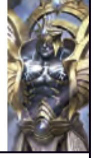
Hikâye kısmını oynarken üzerinizi çoğunlukla sarı (rare) eşyalarla düzeceksiniz; asıl kıymetli ganimetler oyunun endgame'inde başlıyor. Klasik sırayla giden beyaz-mavi-sarı eşya kalitelerinin üzerine kırmızı (Legendary) ve mor (Unique) eşyalar eklenmiş. Bunlar gerçekten nadir düşüyor ve düştüğünde çok uzun süre işinizi görüyorlar.

Ha, bu arada hazır hikâye demişken ona da bir geri dönüş yapayım: Baş Engizitör Heimlock'un üç evlatlığından birisi olarak Brotherhood of Dawn'a karşı yaptığımız bir operasyonla hızlı açılıyor senaryo. Biz bir tuzağın içerisine doğru marş ederken mekânı iblisler bürüyünce ortalık fena halde karışıyor. Bu sırada karakterimiz bazı yanlış anlaşılmalara maruz kalarak "kaçak" durumuna düşüyor ve Stormfall şehrine sığınıyoruz. Tabii özetlediğim kadar basit değil aslında ancak güzel bazı sürprizlere gebe olduğundan tadını kaçırmamak adına mümkün olduğunca detaysız bir şekilde toparlamaya çalıştım olayı. Genel işlenişi, bolca sinematik anlatıma sahip olması açısından hikâye kısmından keyif aldım doğrusu (ucu açık bitmesi de devamının geleceğine işaret ediyor bir yandan).

Toplamda üç büyük bölümden oluşan ana hikâye bittiğinde oyun yine güzel bir sürpriz yapıyor ve birkaç ay sonrasına sıçrıyor. Bir şekilde Stormfall şehrinin lord vekili olarak atanıyoruz ve ondan sonra da *Wolcen*'a has ilginç bazı yeni mekaniklerle karşılaşıyoruz. Sorumlu vekil olarak şehre




Boss dövüşleri çoğu aksiyon/RYO'dan çok daha acımasız ve zor. Ancak kazandığınızda güzel tatmin hissi de veriyor.





Senaryo bir bitsin, buralar hep bizden sorulacak işte!

Peki ya Umbra?

Wolcen ilk başlarda Umbra olarak biliniyordu aslında. 2015 yılında bu isimle Kickstarter'a girip oldukça başarılı bir kampanyayla 10,000'den fazla kişi tarafından desteklendi. Ancak kısa bir süre sonra "Umbra" isminin telif hakkı sebebiyle oyunun ismi "Wolcen "a değiştirildi.

Kickstarter günlerinden bu yana değişen sadece Wolcen'ın ismi de olmadı. Fransız yapımcı firma Kickstarter kampanyasında söz verdiği bazı şeylerden tamamen vazgeçmek zorunda kaldı, bazısını planladıklarından çok daha farklı bir şekilde oyuna ekledi (mesela Apocalyptic formlar). Bu yüzden birçok hayran firmayı sözlerini tutmamakla itham etse de, Sezar'ın hakkı Sezar'a: Aynı zamanda söz vermedikleri ya da ulaşamadıkları Uzatılmış Hedefler'in içinde olan bir sürü şeyi oyuna ekledikleri için Wolcen Studios'u suçlamak çok da mümkün değil.

yeni binalar ve geliştirmeler yaparken bir yandan da içimizdeki eşya açlığını çeşitli seferlere çıkarak bastırmaya çalışıyoruz. Stormfall ekranında seçtiğiniz her projenin belli bir "üretkenlik" gereksinimi var ve bu üretkenlik de sizin yaptığınız çeşitli aktivitelere bağlı; ne kadar daha zor seferlere çıkarsanız o kadar daha hızlı tamamlanıyorlar. Mandates adı altında geçen etkinlikler daha kolay ve sade. Expedition adı altında geçenlerin ne kadar zorlaşabildiğiyse tamamen size bağlı. İsterseniz 2500 altın karşılığında düşmanlara 4 taneye kadar ekstra özellik ekleyerek daha da zorlaştırabiliyorsunuz (karşılığında üretkenlik, magic find vs. gibi bonuslar artıyor). Üzerine arada bir düşmanların üzerinden bulacağınız harita ya da tütsüleri ekleyerek girdiğiniz seferi daha çok sandık çıkacak hale getirmek ya da ne bileyim, treasure goblin'in *Wolcen* versiyonu olan böceklerle donatmak gibi şeyler yapabiliyorsunuz. Bunun da üzerinde bir de "Wrath of Sarisel" diye bir mevzu daha var. 1000 Primordial Affinity harcayarak "Untainted" olarak anılan bazı yaratıkları haritaya çekiyorsunuz. Bu yaratıklar çok daha güçlü, her an tepenize binebiliyor ve sizi bez bebek gibi tutup sağa sola fırlatıp işleri iyice zorlaştırıyorlar. Ama gösterdiğiniz performansa göre bir not alıyor ve zindan sonunda içinden tonla yağma düşen bir sandık kazanıyorsunuz. Kısacası asıl endgame burada dönüyor işte.

Az daha bekleseydiniz...

E bütün bunlar iyi hoş; niye "bitmemiş oyun bu" dedim daha en baştan? Çünkü oyun ağzına kadar bug kaynıyor ve belli ki birkaç ay daha cilalanmaya ciddi bir ihtiyaç duyuyor. Mesela beni özellikle sinir eden bir şey oyunda animasyon iptal etmenin olmaması. Bu yüzden çok öleceksiniz çünkü oyun sizi ani hamlelerle öldürmekten hiç çekinmiyor. Siz o sırada bambaşka bir saldırı animasyonunun ortasında olduğunuz için de yeterince hızlı kaçamayıp ya da iksir içemeyip nakavt oluveriyorsunuz bir anda. Bu özellikle ölümün kritik olduğu Expedition ya da Wrath of Sarisel gibi kısımlarda çok can sıkıyor.

Diablo çok kolay, Path of Exile çok zor geliyorsa belki ilacınız Wolcen'dir.

Ancak tek sıkıntı keşke bu olsaydı: Ara ara sunucudan geç gelen tepkimeler, çalışmayan ya da dengesiz şekilde güçlü/güçsüz yetenekler, bağlantı ve sunucu sorunları, oyunun ekonomisini baltalayan açıklar, özel ve güçlü bir form olması gereken Apocalypse formunun sadece milleti canlandırmaya yarayan işlevsizlikte olması… Bu ve bunun gibi daha nice şey oyunun kendine has, güçlü noktalarını aşağı çekiyor ne yazık ki.

Wolcen kötü bir oyun değil; zaman içerisinde muhtemelen çok keyifle oynayacağımız bir aksiyon/RYO olarak *Diablo* ve *Path of Exile*'ın yanında yer alma potansiyeline sahip. Ancak ne yazık ki hâlâ çok "çiğ". Fransızların eti az pişmiş sevdiğini biliyorum ama bizim bu yemekten keyif almamız için daha biraz daha pişmesi lazım.

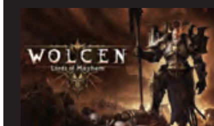
+

- Karakteri tek tip sınıfa zorlamayan yetenek ve pasif ağaçları
- İlginç hikâye ve başarılı sinematik anlatım
- Champion of Stormfall modu
- Endgame için ilginç, yeni fikirler

−

- Çok fazla bug var
- Yeterince iyi ve hızlı tepkimeye sahip değil
- Apocalypse formu çok işlevsiz kalıyor
- Bu oyunun geliştirme süreci daha bitmemiş!

6+



Son Karar

Eksikleri giderildiğinde aksiyon/RYO türünde tutunma şansı yüksek.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Wolcen Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL [Steam]
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** wolcengame.com/forum

EFFIE

Zelda'nın sörflüsü mü?

M. İHSAN TATARİ

Bağımsız oyun yapımcılarının başına gelebilecek en talihsiz şeylerden biri yutabileceklerinden çok daha büyük bir lokmayı ısırmaya çalışmak olsa gerek. En tepeyi hedeflersiniz, büyük vaatlerde bulunursunuz, ilk oyununuzla büyük bir çıkış yakalama hayali kurarsınız ama işte, adı üstünde... İlk oyununuzdur bu. Bir de bakarsınız ki ya yeteneğiniz ya tecrübeniz ya da sermayeniz yetmez verdiğiniz sözleri tutmaya. Öyle olunca da beklentileri fena hâlde boşa çıkarırsınız. Effie de bunun bir örneği ne yazık ki...

Effie-daaa, bir belalı başımsın

Ratchet and Clank, Spyro ve *The Legend Of Zelda* gibi klasiklere denk bir eğlence sunmayı hedefleyen *Effie* kocaman bir açık dünya, çözülmesi gereken karmaşık bulmacalar, keşfedilecek gizli sandıklar ve Silver Surfer misali sörf yaparak gezilecek rengarenk araziler vadediyor bizlere. Bunları bir dereceye kadar gerçekleştiriyor da. Bir cadı tarafından lanetlenip gençliğini kaybeden ve çareyi kadim bilgelere başvurmakta bulan Galand adlı bir adamı yönetiyoruz. Bilgeler kahramanımıza uçan bir sörf görevi de gören, büyülü bir kalkan hediye ediyor ve kötü cadıyı durdurduğu takdirde gençliğini geri alabileceğini söylüyorlar. Galand da bunun üzerine biniyor sörfüne, atılıyor maceraya.

Effie'nin dünyası gerçekten büyük. Kırmızı çimlerin ve kızıl yapraklı ağaçların yetiştiği, tuhaf yapıların göğe doğru yükseldiği, içinden ırmaklar akan güzel bir haritası var. İçine girebildiğimiz şehir ve fabrikalar da bir o kadar büyük, kendine has bir tasarıma sahip. Mesela kocaman fıçılar şeklinde tasarlanmış bir şarap fabrikası var. Her mekânın bulmacaları ve platform öğeleri bulunduğumuz ortama göre değişiyor. Ve oyun bu anlamda kendini tekrar etmiyor.

Efil efil

Gelgelelim *Effie*'nin dünyası alabildiğine boş, alabildiğine ıssız. İlk başta koskocaman görünen haritada gidebileceğimiz yerlerin sayısı iki elin parmaklarını geçmiyor. İlk baştaki tapınak bölümünü saymazsak toplamda sadece üç farklı mekâna girebiliyoruz. İşimizi tamamladıktan sonraysa oyun bizi direkt olarak dünya haritasına geri ışınlıyor ve aynı yere ikinci kez giremiyoruz. Bu da içeride toplamayı unuttuğumuz gizli nesneleri dönüp almayı imkânsız hâle getiriyor.

Macera boyunca düşmanlarımıza daha sert vuruşlar yapabilmemizi sağlayan yetenekler kazanıyoruz. Ancak sadece üç tane. Sörf yapmak keyifli ama kırlar bomboş. Bulunacak gizli sandıklar var ama içlerinden sadece tecrübe puanı çıkıyor, o da vuruş gücünüzü arttırmaktan başka bir işe yaramıyor.

Oyunda yarış ve arena dövüşü etkinlikleri de var fakat hepsini bir kere yapabiliyorsunuz; bir kez başardınız mı tekrarlama



şansınız yok, başka bir arena ve yarış da yok. Düşmanların çeşidi çok az; hepi topu beş taneler. Ve düşmanlarla dövüşmek hem çok kolay hem de çok sıkıcı. Zaten o kadar zayıflar ki sizi öldürme şansları yok gibi bir şey.

Kısacası her şeyden biraz koymaya çalışmış ama bunu tam anlamıyla başaramamış yapımcılar. Sonuç olarak izinden gittiği, benzemeye çalıştığı o klasiklerin soluk bir gölgesi olarak kalmış *Effie*. Kesinlikle kötü bir oyun değil ama benzersiz bir deneyim sunduğunu da söylenemez. Ki zaten 3-5 saatçik içinde bitiveriyor. Hikâyesi de klişenin kitabını baştan yazınca... Eh. Platform oyunlarını seviyorsanız ve oynayacak bir şeyiniz kalmadıysa çerezlik niyetine denenebilir. Fakat piyasada bundan çok daha iyi platform-bulmaca oyunları olduğu da yadsınamaz bir gerçek.

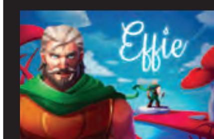
+

- Sörf yapmak
- Büyük harita
- Bölüme göre değişen platform ve bulmaca öğeleri

−

- Dünyası fazla ıssız
- Gizli sandıkları keşfetmek anlamsız
- Düşman çeşitliliği çok az
- Savaşlar sıkıyor
- Geçtiğiniz bölümleri tekrar ziyaret edemiyorsunuz

6



Son Karar

Çok daha iyi olabilirmiş hissi yakanızı hiç bırakmıyor.



Oyunun haritası harbiden de kocaman.



TÜR: Platform / Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Inverge Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 84 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-effie

PAUNCH

Taşlar ve sumocular

AHMET FURKAN KIZILAY

Hani bazı oyunlar vardır, bir yandan oynanıştaki ve kontrollerdeki yavanlık yüzünden sinir küpüne dönersiniz ama bir yandan da muazzam derecede keyif aldığınızı fark edip bir türlü bırakamazsınız. *Gang Beast, Human Fall Fat* gibi oyunlardan bahsediyorum. İşte *Paunch* da direkt bu kategoride. Ama çok da şey yapmamak lazım tabii.

4. Dünya Savaşı antrenmanı

Oyunun amacı çok basit, rakiple birbirimizin sallanan koca vücutlarına kayalar atmaya çalışıyoruz. Haritanın her tarafı kayalarla dolu, yanlarına gidip yerden alıyoruz sonra da can düşmanımızın kafasına kafasına fırlatıyoruz. Evet doğru duydunuz. Kaya fırlatıyoruz. "Madem kaya atacağız, neden oyunun adı *Paunch*?" diyebilirsiniz doğal olarak. Oyunun ismini ilk duyduğumda ben de "punch" kelimesine olan benzerliğinden ötürü yumrukların havada uçuşacağı bir oyun sanmıştım. Aslında oyunda kaya fırlatmanın yanı sıra yumruklar da var fakat oynadığım süre boyunca çok nadir kullandım ve bana karşı kullanan da pek olmadı çünkü size fırlatmak üzere kayasına sarılmış bir düşmanın dibine kadar yumruk atmak için girmek çok da mantıklı bir karar olmuyor takdir edersiniz ki.

Turlar karşı tarafı on iki kere vurmayı başardığımızda sonlanıyor. Yalnız, eğer olur da haritada sadece bir tane bulunan beyaz kayayı rakibimize tutturmayı başarabilirsek, rakibi nakavt etmiş ve direkt kazanmış oluyoruz. Bir noktadan sonra "bir tane bile kayayı rakibe tutturmayı başaramazken ben nasıl yapayım da on iki tanesiyle uğraşayım" derken buluyoruz kendimizi ve beyaz kayanın peşinde koşup duruyoruz. Oyuna bu "beyazı atan kazanır" mekaniği çok güzel bir tat katmış çünkü kendimi oyunun saçma denebilecek eğlencesine fazlasıyla kaptırmışken, elinde beyaz bir kayayla bana bakan birisini görünce yaşadığım gerginliği, aniden ensemden ayak uçlarıma kadar tüm bedenime intikal eden soğuk terleri size kelimelerle anlatabilmem pek mümkün değil.

On, bilemediniz on beş dakika

Geldik gülümüzün sipsivri dikenine, bence oyunun en büyük problemi çok çabuk sıkması. Yukarıda kendisine benzettiğim *Gang Beast, Human Fall Fat* gibi oyunlarla kıyaslayınca oyun süresi yok denecek kadar az diyebilirim. Yerden kayayı aldın, haritada senle beraber cıbıldak dolaşan diğer sumo güreşi kaçkını oyuncuya fırlattın. Sonra? Yine aldın yine fırlattın. Oyun bundan ibaret aslında bakarsanız. Yukarıda bahsettiğim beyaz taş muhabbeti de olmasa iki oyundan sonra "neyse ya, bugünlük bu kadar yeter, çok bile yüz verdim" diyerek oyunun kapatmanız pek mümkün. O yüzden demem o ki, arada bir girip kafa dağıtıp, az biraz kahkaha atıp çıkacağınız ama karşılığında da pek bir şey beklemeyeceğiniz ücretsiz bir oyun arıyorsanız, *Paunch*'a göz atmalısınız. Fakat siz de benim gibi zaten çabuk sıkılan bir yapıya sahipseniz sizin ilacınız bu değil.

Arada bir girmelik, az stres ve kaya atmalık bir oyun. Bedava da olunca...



Oha kayayı mı tekmeledi o?! Benim kavgam burada biter kardeş!



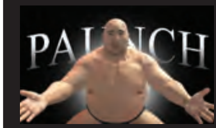
+

- Fazlasıyla eğlenceli animasyonlar
- Yer yer çok güldürüyor
- Anlık yükselen gerginlik

−

- Her iki oyunda bir bug'lara denk geliyorsunuz
- Oldukça kısa oyun süresi
- Sıfır çeşitlilik

6



Son Karar

Kısa süreli eğlence arayanların göz ardı etmemesi gereken bir yapım. Kısa süreli...

TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITIM:** Kozhakov | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-149-paunch

win osx



YENİDEN DÖVÜLMEK

ÖMER AKDAĞ

Ne umutlarım, ne hayallerim vardı. *Warcraft III*'ü sevmiş herkes geri gelecekti, *World of Warcraft*'çı milyonlar daha öncesinde neler olduğunu görmek için gelecekti, klasik üs kurmalı, birim basmalı, savaşmalı gerçek zamanlı strateji sevenler yeni maceralar için gelecekti, yaklaşık 20 yıl sonra yeni bir *Warcraft III* furyası başlayacaktı, eski fenomen yeniden doğacaktı…

Ne oldu? *Warcraft III: Reforged*, 0,6'yla Metacritic'teki en düşük kullanıcı notu ortalamasına sahip oyun oldu, o oldu.

İncelemeyi ikiye bölmek en mantıklısı. Önce bir oyunun kendisinden bahsedeyim, onu birazcık öpüp okşayayım, sonrasında artık kafa göz ne varsa durumlara bakarız.

Efendim 2002'de çıkan *Warcraft III: Reign of Chaos*, önceki *Warcraft*'ların popülaritesinin çok çok ötesine geçmiş, bir *StarCraft* kadar sevilmişti. Epik bir hikâye, akıl kaçır-

tan sinematikler, oyun tarihinde çok önemli yere sahip olacak karakterler, oynanışları ve sundukları atmosfer birbirinden çok farklı 4 fraksiyon, online veya yerel rekabet ortamı, oyuncuların hazırladığı sürüsüne bereket harita ve oyun modu... 1 yıl sonra çıkan genişleme paketi *The Frozen Throne* da zaten arada sırada yaptığımız "eskiden DLC yoktu, eşek gibi genişleme paketleri vardı teytey" muhabbetlerinde ilk örnek gösterdiklerimizdendir.

Gelelim 2020 yılına. *Reforged* hem ana oyunu hem de *The Frozen Throne*'u bir arada sunan, görsel olarak yenilenmiş bir paket. "Reforged" mevzusuna birazdan gireceğim, şimdilik "Reforged = Remastered"mış gibi varsayalım.

Thrall'a tepeden bakmak

Oyuna girdiğimde aklımdan geçen ilk şey "bu kamera bu kadar yakın mıydı yaw" oldu (daha doğrusu onun öncesindeki ara sahnelerde "bunlar yenilenecekti de herhalde eğitim bölümünü es geçmişler" diye düşündüm aslında ama o az sonra). Modern stratejilerden alıştığımızdan daha yakın bir kamera mevcut. Bu beni biraz rahatsız etti ilk başta ama kamerayı yukarı çekmek birçok açıdan oynanışı değiştirmek anlamına geleceği için çok da takılmıyorum. 1-2 bölüm sonra alıştım zaten.

Kaplamalar ve karakter modellemeleri güzelce yenilenmiş. Yeni karakter modellemelerini beğenmeyenlerin sayısı da hiç az değil ama yine de modellemelere olumlu bakanlar çok daha fazla sayıda, ki ben de onlardan biriyim zaten. Onun dışında yüzey kaplamaları vs. de elden geçmiş elbette. Modellemelerin güzelliklerini görmek için iyice zoom-in yapmak gerek ve oyun içinde hiç "elemanın dibine gireyim de şöyle bir izleyeyim" demek aklınıza gelmiyor tabii ama uzaktan da eskisine nazaran çok daha modern görünüme sahip bir oyun oynadığınızı net olarak hissedebiliyorsunuz.

Hikâye konusunda *Warcraft III* zamana iyi direnmiş. Aslında ortada müthiş bir edebiyat yok, hatta diyaloglar bayağı bildiğiniz dümdüz çoğunlukla. Ama Blizzard'ın başarısı da bu(ydu) zaten. Size öyle detaylı tasarlanmış bir dünya, öyle hayattan büyük karakterler verir ki o karakter "naber" dese hazır ola geçesiniz gelir. Hikâyenin akışını, karakterlerin söylediklerini önemsersiniz. Eğer *W3*'e bulaşmamış bir *WoW* oyuncusuysanız bence mutlaka bu hikâyeye de kulak kabartmalısınız. Burning Legion'ın, Lich King'in de desteğiyle Eastern Kingdoms'a dalması, insanlardan hayatta kalanların Jaina, orkların Thrall liderliğinde Kalimdor'a kaçışı, Illidan'ın anti kahramanlığı, Arthas'ın düşüşü… Bunları dinlemek isteyeceksiniz. Kahramanlarımızın seviye atlayıp yetenek kazandığı, envanterlerinin olduğu, yani işin içine RYO sosunun da dâhil edildiği yenilikçi sistem ve senaryo boyunca karşınıza çıkan görevlerin tasarımları ve çeşitlilikleri de hâlâ son derece taze hissettirmeyi başarıyor.



"Summon more Ziggurats!" Kulaklarınızda canlandı değil mi?

Online tarafı da çok güçlüdür *W3*'ün. Üs kurma sistemleri, birimleri, stratejileri çok farklı tam 4 fraksiyon sunabilmek her babayiğidin harcı değil. eSpor olarak her zaman önemli ve popüler oldu *W3* ama bir *StarCraft* kadar da olamadı, bunun sebebi derinliğin ve stratejik çeşitliliğin onun bir tık altında kalması. Ne bileyim Undead oynarken, evet tuhaflık yapıp rakibi şaşırtmaya çalışmak her zaman bir seçenek ama, genelde Crypt Fiend'lar üzerine kurulur ordunuz vs. Bir maç diğerinden bir *StarCraft* kadar ayrılmaz. Ama yine de karşılaştırdığım oyun *StarCraft*, bakmayın siz, *W3* de çok başarılıdır o konuda.

Hele iş oyuncular tarafından yapılan haritalara ve modlara gelince coşar *W3*. Moba türünün, *Dota*'nın doğduğu oyun *W3*'tür mesela. Milyon çeşit acayip harita bulabilirsiniz. Birinde kule savunması yaparsınız, birinde vampirlerden kaçıp köy kurmaya çalışırsınız, birinde anime karakterlerini dövüştürürsünüz... O güne kadar görülmemiş bir oyuncu desteği gördü *W3*, bunca yıl sapasağlam ayakta kalmasının en büyük sebebi de bu zaten.

Yani özene bezene hazırlanmış upuzun bir senaryo, 4 farklı oynanışa imkân veren online yapı, çeşit çeşit oyuncu haritası, başarılı bir görsel yenileme. E şahane o zaman, ne kadar da güzel her şey değil mi?



Ara sahneler yenilenmeyince yenilenen karakter modellerinin de pek anlamı kalmamış. Anca böyle diplerine girince işte.

En Büyük Hayal Kırıklığım

Spoiler sayılmaz, cümle alem biliyor: The Frozen Throne'un sonunda Arthas vs Illidan kapışması vardır. Zamanında olanaksızlıktan, zamansızlıktan, oyun içi grafiklerle geçiştirmek zorunda kalmışlardı bu kapışmayı. Bayağı kötüydü falan ama biraz dalga geçtik, sonra çok da üstlerine gitmedik. Olurdu öyle.

Reforged'la bu sahneyi şöyle epik bir sinematik haline getirmek istediklerini söylemişlerdi ve benim diğer her şey bir yana, en çok beklediğim şey o sinematikti cidden. WoW'u çok uzun süredir oynamamama rağmen sinematikleri halen ağzım açık izlerim, Blizzard hiçbir şey bilmiyorsa bile mükemmel sinematik yapmayı çok iyi biliyor neticede.

Sonuç olarak, evet sinematik yapmışlar bu dövüşü ama... Bu kadar mı kötü olur, bu kadar mı insanın dişlerini gıcırdatır... Hani ekranda "Arthas'la Illidan kapıştı" diye yazı çıksa inanın daha mutlu olurdum. Warcraft tarihinin belki de en epik iki karakteri bunlar. Hani öyle özel bir an ki dünyada "abi verin bedavaya yapayım" diyecek binlerce animatör bulunur. Bu kadar mı heyecan duymazsınız kendi karakterleriniz için...



Değil işte

Şimdi arkadaşlar eğri oturup doğru konuşalım, Blizzard "*Warcraft III Remastered* yapıyoruz, iyi günlerde kullanın" deyip bu oyunu önümüze koyuverse hiçbirimiz hiçbir şey demezdik, nasıl *StarCraft Remastered*'ı bağrımıza bastıysak bu oyunu da bağrımıza basardık.

Ancak söz verilen şey *Remastered* değil, *Reforged*'du. Tam anlamıyla bir yeniden yapım olmayacaktı ancak ona oldukça yakın olacaktı.

İlk yayınlanan videoları muhtemelen görmüşsünüzdür. Ünlü The Culling görevinin başında Arthas, Jaina ve Uther arasında geçen ara sahne komple yenilenmişti. Eskiden normal oyun kamerasıyla izlediğimiz diyalog yakın çekimlerle, farklı farklı kamera açılarıyla sinematik bir hale gelmişti. Hah o yenilenmiş ara sahneler var ya, yoklar. Yani Blizzard oyunu bu yeni ara sahnelerle tanıttı, bunlarla reklam yaptı, ön siparişleri topladı, sonra oyun çıktığında, daha önce değil, oyun çıktığında gördük ki püff... Uçmuşlar. Hatta ve hatta Blizzard o oyunda olmayan sahneleri içeren videoyu gelen tepkilere rağmen sitesinin en tepesinde tutup oyunun yalan reklamını yapmayı haftalarca sürdürdü. Bir yerden sonra dayanamadı da anca öyle kaldırdı. Ve de sanırım Blizzard'ın bu konuda gelen tepkiler üzerine yaptığı açıklamayı asla unutamayacağım: "Oyunun ruhunu korumak için bilerek öyle yaptık." Evet inandım, acayip inandım, öyle böyle inanmadım.

Sonra mesela W3'ün arayüzü pek o kadar kullanışlı sayılmaz, hele ki günümüzün geniş ekranları için. O da yenilenecekti ki gösterilen yeni arayüz bayağı olumlu tepkiler de almıştı. Değiştirmemişler. Oyunu *WoW*'la daha bağlantılı hale getirecek eklentiler yapacaklardı sonra. Bazı yeni sahneler ekleyecekler, haritaları elden geçireceklerdi. Birkaç harita ufaktan elden geçmiş ama yeterli seviyenin çok uzağında. Yeni bölüm, diyalog vs. yok zaten. *W3*'ü çıktığı zaman oynamış olanlar için yeni birkaç bölüm var aslında, en başta Thrall'ı yönettiğimiz eğitim bölümü çok daha uzun mesela ama onları zaten yıllar önce eklemişler, yeni bir şey değiller.

W3'ün iyi çalışan ve yıllar yılı popülaritesini kaybetmemiş bir online sistemi vardı zaten, buraya dokunmamaları yeterdi. Ama hayır. Online olarak *Reforged*, *W3*'ü geriye götürmüş. Mesela standart maçlar. Evet maç yapıyorsunuz, her şey yolunda. Kazandınız veya kaybettiniz diyelim. Ne oluyor biliyor musunuz? Hiçbir şey! Oyuncu seviyeleri yok, liderlik tabloları yok, dolayısıyla seviyeye göre oyuncu eşleştirme yok... Dümdüz maç ediyorsunuz, maç bitiyor, o kadar. Dahası? Eskiden olan kullanıcı profilleri yok, klanlar yok, yerel ağ üzerinden kapışmaca zaten yok...

Bağlantı sorunları yaşadığını söyleyen de birçok oyuncu var ama yalan olmasın, ben yaşamadım. Belki ben senaryodan sonra maçlara girdiğim içindir, arada yamalarla düzeltmişlerdir, bilemiyorum. Oyunun bug'lı olduğunu söyleyen de çok ama o konuda da çok bir şey diyemeyeceğim. Ben 2 kez diyalogların ve karakter seslerinin kaybolması sorunu yaşayıp oyunu baştan başlatmak zorunda kaldım ama onlarca saat içinde 2 kez çok sayılmaz. O konuda da oyuna çok girişemeyeceğim.

Bu online özelliklerin yok olması konusunda daha vahim olan da ne biliyor musunuz? *Reforged* çıktığında orijinal *W3*'ün sunucuları direkt *Reforged*'a entegre edildi. Bu ne demek? Eğer elinizde *W3* varsa, evet onu yenilenmemiş grafiklerle hâlâ oynamaya devam edebiliyorsunuz, ama *Reforged*'la beraber uçan online özellikler sizde de uçmuş oluyor. Bundan mustarip oyun-



"Kule savunma" derken gerçek kulelerden bahsetmiyorum tabii.

Sözleşme

Oyuncu yapımı haritalar konusunda oyunun kullanıcı sözleşmesindeki iki mevzu dikkat (ve tepki) çekti.

Birincisi, yaptığınız her şeyin resmen Blizzard'ın olduğunu kabul ediyorsunuz. Bu duruma "normaldir, hem zamanında Dota'yı Valve'a kaptırdılar, bu tekrar olsun istemiyorlar" şeklinde ılımlı yaklaşanlar da var ama ben onlardan biri değilim doğrusu. Eski kafalı mı dersiniz, naif mi dersiniz, basit düşünceli mi dersiniz ama bana göre bir şey yaratan, yarattığı şeyin haklarına sahip olmalı. Bu Epic'in "Unreal Engine'le oyun yaptıysan o oyun bizimdir" veya Adobe'un "Photoshop'la resim yaptıysan o resim bizimdir" demesinden çok da farklı değil bana sorarsanız. Bethesda ve Valve bile yapmıyor bunu. Birçoğu Dota 2'ye kapak atmış içerik üreticisi W3'e dönmez zaten.

İkinci konuysa teliflerle ilgili. Oyuncuların belli bir fikri mülke ait içerikler üretmesini istemiyor Blizzard. Bu biraz daha anlaşılabilir bir durum. Hoş bu yazıyı yazdığım sırada The Lord of the Rings, Naruto, Dragon Ball vs. haritaları gayet oynanıyordu, Blizzard şimdilik pek bulaşmamayı tercih etmiş oralara. Belki sular durulduktan sonra tokmağı indirir.





cuların sayısı hiç ama hiç az değil ve bu kitle Blizzard'ın onları düşünmeden orijinal *W3*'ü bir kalemde *Reforged*'a entegre etmesini kolay kolay affetmeyeceklerdir.

6 değil aslında

Oyuna not verme safhasına geldiğimde karışık duygular ve düşünceler içindeyim. Zamanında *W3*'ün senaryosunu ayıla bayıla oynamış, yıllarca arkadaşlar arasında oyuncu yapımı D-Day, Tower Defense gibi haritalarda süper vakit geçirmiş, ve *Reforged*'da da bunların aynısını daha iyi grafiklerle bulmuş tarafım diyor ki bas 8'i. Şu online özelliklerin kısıtlılığı durumu olmasa 9 bile derdim. Oyuna direkt olarak bakınca hak ettiği puan bu sonuçta. Ama puanı direkt olarak önümdeki oyuna vermek objektif olmak mıdır gerçekten? Cevap: Hayır.

Şöyle bir örnek vereyim. Firmanın biri bir şeker patlatma oyunu çıkarsın. Mükemmel olsun oyun, yenilikçi ve iyi işleyen mekanikler, hatta süper bir senaryo, hatta ve hatta taş gibi sinematikler falan. Türünün uzak ara en iyi örneği. O oyuna 9 verilir herhalde, değil mi? Peki diyelim ki 17 Eylül geldi çattı, *Cyberpunk 2077* çıktı ama çıkan oyun bizim bildiğimiz oyun değil. Söyledikleri, gösterdikleri şeyleri yapmamış ve karşımıza o bahsettiğim şeker patlatma oyunuyla çıkmış olsun CD Projekt Red. O oyunun da mı notu 9'dur? Aynı oyun neticede?

Hayır arkadaşlar, objektiflik öyle bir şey değil. Bazen bir oyunu sadece kendisine bakarak değerlendiremezsiniz. Hele *Reforged* örneğinde olduğu gibi verilen sözlerin tutulmaması, yanlış yönlendirici reklam yapma, oyuncuyu enayi yerine koyma gibi durumlar söz konusu olduğunda. Bu oyuna *Remastered* gözüyle bakarsanız notu yandaki nottan çok daha yukarıda, öte yandan Blizzard'ın *Reforged*'unun notu yandaki nottan çok daha aşağıda. Ben hislerimin ortalamasını nota çevirdim. Kendinize ne sonuç çıkaracağınız da size kalmış.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Blizzard, Lemon Sky | **DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 euro (Battle.net)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** maps.w3reforged.com

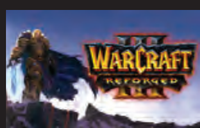
+

- Epik karakterler eşliğinde anlatılan epik hikâye
- Çok farklı 4 fraksiyon
- Görsel yenileme başarılı
- Oyunun ömrünü binle çarpan oyuncu yapımı haritalar
- Kısacası W3'ü W3 yapan her şey

–

- Ara sahneleri yenileme sözü vermişlerdi, tutmamışlar
- Arayüzü de öyle
- Giriş sinematiği hariç sinematikleri de öyle
- Online sistem zayıflamış
- Kullanıcı sözleşmesiyle oyuncular fazlasıyla sınırlanmış
- O Arthas vs. Illidan dövüşü nedir öyle...
- Kısacası Reforged'u Reforged yapamayan her şey

6



Son Karar

Ne olabilirdin ne oldun...


Peter Griffin çık Bikini Kasabası'ndan kardeşim!! Senin yerin başka!







DREAMS

Hayallerimizi gerçek kılmak artık hayal değil

CEVDET EMRE KIZILCAN

Oyunun sunduğu içerik hakkında konuşmadan önce size bir şey sormak istiyorum: Gerçekten bir anlığına dahi olsa *Dreams*'in iptal edildiğini düşünen bir tek ben olamam, değil mi? İlk başta E3 2015'te gördüğümüz bu oyundan E3 2018'e kadar doğru düzgün bir haber alamadık. Oyun için inanılmaz büyük bir heyecan duyuyordum fakat iyi ya da kötü hiçbir detay paylaşılmadığı için *Dreams*'in iptalin eşiğinde olduğunu düşünmem oldukça normaldi. Çok şükür oyun iptal olmadı ve hatta ne mutlu bana ki oyunun iptal edilmemesi için "çok şükür" diyebiliyorum.

Dreams'ı birine anlatmak istediğiniz zaman kısaca "oyun yapma oyunu" diyebilirsiniz fakat böylesine bir tanım çok büyük haksızlık olur. Harita yapabildiğimiz birçok oyuna şahit olduk; çok düşünmeye gerek yok, *Minecraft* mesela! Hem McEdit gibi üçüncü parti programlarla, hem de komut bloğu gibi oyun içi elementlerle *Minecraft* içerisinde birbirinden farklı macera haritalarına tanık olabiliyoruz. Bu haritalar; konseptleri, içerikleri ve çok iddialı bir söylem olarak oynanışları bakımından farklı olsalar da, bu farklılığı "oyunun izin verdiği kadar" yapabildiklerinden bir duvara tosluyorlar. *Dreams*, üçüncü parti bir program kullanılabilen oyunlardan bile çok daha özgür, çok daha esnek. Zaten *Dreams*'in diğerlerinden sıyrıldığı ve parladığı yer tam olarak burası.

Üretme hissine karşı hamdım, piştim, yandım…

Ben hiçbir zaman mod yapma konusunda ilgili olmadım fakat harita yapmak konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim. *Counter-Strike*'da Valve Hammer Editor üzerinden tadını aldığım bu "harita yapma" hazzı, önce *Minecraft*'a ardından da *Garry's Mod*'a sıçrayarak devam etti. Switch sahibi olmadığım için oynayamadığım *Super Mario Maker*'ların acısını *Mario* ile *Portal*'ı birleştiren *Mari0*'dan aldım! Uzun lafın kısası harita yapmakla uzun süredir içli dışlıyım. *Dreams* sayesinde artık bırakın harita yapmayı, kelimenin tam anlamıyla sanat yapmakla içli dışlıyım!

Lütfen beni yanlış anlamayın, harita tasarlamayı asla küçümsemiyorum. *Dreams* o kadar kapsamlı ve o kadar geniş bir skalada ki insanı bunu söylemeye zorunda bırakıyor. İnanılmaz yüksek seviyede bir özgürlük kapasitesiyle oyundaki tek sınır "hayalleriniz". Bunu da sırf oyunun adıyla şaka yapmak için söylemiyorum, *Dreams* bunu hissettirmeyi başardığı için söylüyorum.

İsterseniz model, isterseniz resim, isterseniz müzik, isterseniz kısa videolar… Ya da isterseniz tüm bu elementleri birleştirecek bir oyun! Çevrimiçi kimliğinizi öne çıkarın ve başlayın üretmeye. Ünlü şairler

farklı mahlaslarla bolca sanat eseri verdiler. Şimdi siz de nick'inizle şiir gibi oyunlar yapın! Üstelik bu kadar da değil. Art's Dream adındaki hikâye modunu ister tek başınıza isterseniz arkadaşınızla deneyimleyebilirsiniz.

Hayallerinizi gerçekleştirmek dijitalde de emek istiyor

Oyunun editörüyle etkileşiminiz Imp adı verilen ve kontrolcünün jiroskop teknolojisiyle hareket ettirdiğiniz sevimli yaratık sayesinde. Belli ki yapımcı ekip kontroller konusunda gerçekten çok sıkı çalışmış. Üretkenliğin hat safhada olduğu bir oyunda takdir edersiniz ki kontrollerin tek kelimeyle muazzam olması gerekiyor. Jiroskop oyunlarda çok nadiren kullanılan bir teknoloji olmasından ötürü alışması bir miktar zaman alıyor ama tabii.

Dreams'in editöründe yapabileceklerinizin bir sınırı olmamasının yanı sıra bir şeyler yapmanın çantada keklik olduğunu söylemek size yapabileceğim kötülüklerin en büyüğü olurdu. Yine de oyun, üretmek isteyen kişilerin elinden tutuyor ve asla desteğini esirgemiyor. İçerisinde giriş seviyesinden başlayan bol bol öğretici mod ve topluluk örneği barındırıyor. Tabii ki belirtmeye ihtiyaç yok fakat internet bu konuda da inanılmaz bir bilgi deryası. Yani lütfen "of çok zor yapamıyorum / yapmayı denemeyeceğim!" demek yerine eğitim bölümlerini özümsemeye çalışın ki zaten *Dreams*, bu eğitim bölümlerini oynamayı teşvik edecek şekilde tasarlanmış. Yapımcılar hiçbir bilgiye sahip olmadan körlemesine direkt editöre girerseniz hiçbir şey yapamayacağınızı bildiği için her bir eğitim bölümüne editör içerisinde kullanabileceğiniz bir nesnenin kilidini açmanıza yarayan görevler eklemişler. Elbette kilidini açtığınız materyaller daha çeşitli tasarımlar yapabilmenize imkân sağlıyor.

Topluluk hamarat, çıkan ürünler çok başarılı

Dreams'teki yapımların her birini denemeye değer. Tabii ki de Media Molecule'ün bizzat kendisinin *Dreams* içerisinde yapmış olduğu demo şahane. Topluluk da hiç fena işler çıkarmamış. Oyunun çıkışında bile kabul edilebilir seviyelerde yapımla karşılaşmak beni çok mutlu etti. Öyle ki yapılan ürünlerin açıklama kısımlarına PayPal ve Patreon linklerini koyan içerik üreticileri türemiş durumda.

PlayStation 1'in o ikonikleşmiş açılış ekranından tutun da, mobil oyunlardan fırlama gibi dursa da tasarımı gittikçe koplikeleşmeye başlayan platform oyunlarına, leziz mi leziz bir sosisli görselinden Batmobile'e kadar ne ararsanız var! İnternet meme'leri, Sonic'ler, Crash Bandicoot'lar, Silent Hills P.T.'ler, çizgi fimlerden tanıdığımız karakterler ya da Dreams için özel olarak tasarlanan çeşit türde oyunlar, FPS'ler, RYO'lar, görsel romanlar... *Dreams*'in üretim kısmıyla pek ilgilenmiyorsanız ve sadece hazır bölümleri oynamaya niyetiniz varsa şayet, oyunun üreticisine sunduğu neredeyse sonsuz imkândan ötürü, sizin de tüketeceğiniz sonsuz materyal var!

Güzel detay

Dreams sadece oyunları denemenizi değil deneyimlerinizi paylaşmanızı da istiyor! PS4 üzerinden aldığınız ekran görüntülerini USB'lere taşıdığınızda göreceksiniz ki dosyanızın adı rastgele numaralar değil bizzat oynadığınız bölümlerin isimleri. Böylelikle "Bunu ben hangi bölümden çekmiştim ya?" sorusunu tarihe gömüyorsunuz.

Mesela öyle Sonic'ler yapmışlar ki bazıları gerçek Sonic oyunlarından daha güzel!



Bu küçük koni sizsiniz! Şimdi gidin ve oyun oynayın! Ya da yapın!

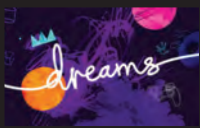
+

- Tamamen özgür bir üretim havuzu
- Topluluğun elinden çıkan içerikler kaliteli
- Eğitici bölümlerin oynanması anlamlı

−

- Çevrimiçi olarak bir ekiple içerik üretmek mümkün değil (henüz)
- Kontrollere alışmak zaman alıyor

9



Son Karar

Sandbox türündeki oyunlar içerisinde üreticisine sonsuz imkân vermeye en yakın oyun belki de.

TÜR: Sandbox | **YAPIM:** Media Molecule | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: dreams.fandom.com





Uygun adım derken bu kadar kasmanıza gerek yoktu beyler.

PRAETORIANS HD REMASTER

HD İskender

EREN ERYÜREKLİ

Gladiator filmi ilk çıktığında ortamlarda bayağı bir fırtına koparmayı başarmıştı, sinemada ayağına sandalı geçiren her Hollywood yıldızı bir kılıç kalkan ekibine karışırken oyun dünyasında da bir Roma sevdası baş göstermişti. Tabii Roma İmparatorluğu denince akla nizam, sistemli ordu, savaş taktikleri (ki pek çoğunu da onları hacamat eden Kartacalı Hannibal'dan öğrenmişlerdi) vesaire geldiğinden mevzudan nemalanmak o dönem popüler bir tür olan strateji oyunlarına kalmıştı. *Caesar* serisi, *Rome: Total War* ve bu yazıya mevzubahis olan *Praetorians* hep o sandalspor döneminin mahsulleridir. Geçen ayki *Commandos 2*'den sonra aynı firmaya ait *Praetorians* da HD olarak arşivlere geri dönüyor ki yazının buradan sonrasında Engin *Commandos* hakkında ne dediyse ben de aynını diyeceğim mecbur. Çünkü taktik aynı.

Kaplumbağa taktiği

Age of Empires ve benzerlerinde olan kaynak yönetimi *Praetorians*'ta yoktur. Bir ana üssünüz vardır ve burada adam üreteceğiniz kaynaklar sürekli dolarak yeterince beklerseniz size Başkent Roma'ya darbe yapmaya yetecek kadar adam sağlayabilir. Yani önce buranın savunmasını kurmak sonrasında bolca adam basıp görevleri bitirmek genelde çalışan bir taktik. Ama işin eğlencesi o değil tabii ki. Okey kaynak yönetimi yapmıyoruz ama gayet çeşitli birimlerimiz, formasyonlarımız ve coğrafi olarak uygulayabileceğimiz çeşitli stratejiler var. Örneğin ağır kalkanlı birimleri kaplumbağa formasyonunda ağır ağır yürütürken ortaya koyduğunuz okçularla düşman okçularını bitirip surlara yaklaşmak veya hızlı piyadeleri ormana saklayıp ortaya alınan rakibi kılıçtan geçirmek her daim çok zevkli. Veya şahmerdanları barbar milletlerin kapılarına dayamışken surlarına merdivenlerle adam çıkartıp kısa Roma kılıcıyla tanıştırmanın heyecanı hiç de fena değil.

Ya da fena mı? Zira 13 yıl önce çıkan oyunu ben zamanında uzun süre oynamıştım oysaki *HD Remaster* sürümünü açtığımda sabit tepe kamerasının dâhi halen aynı kaldığını, hantallığın şimdi daha çok göze battığını ve çeşitli animasyon sorunlarının devam ettiğini görüyorum. Hatta açıktan söyleyeyim sadece çözünürlük arttırıp (bakın ışıklandırmalar, kaplamalar vs. bile elden geçmemiş) önümüze koymuşlar oyunu tekrardan. Harici modlarla da yapılabilen bir şeydi bu. Ha diyorlar ki modellerin çözünürlüklerini arttırdık falan ama maalesef ekrandaki kalabalık arasında cücük gibi göründüğünden pek hissedilmiyor onların da HD'likleri. Yeni görev, harita, mekanik arayanlaraysa bir bardak soğuk suyu doldurup veriyorum. İçmesi size kalmış.

Yollar, hamamlar, Sezarlar, ihanetler

Ya ben kızıyorum abi böyle tembel uyarlamalar gördükçe yalnız ha! Oyun zaten 13 yıllık, bugün kimse hatırlamaz etmez (dergide tek ben bildiğim için oyunu Ömer bana sen yaz dedi misal), hani insan biraz cilalayıp güncelleştirir be. Bir kamerayı bile döndüremiyoruz ne taktiği ne stratejisi eyy Brütüsler, bu nasıl bir işgüzarlıktır? Hani oyunu hiç oynamadıysanız bakılabilir tabii veya zamanında çok sevdiyseniz ve şimdi sorunsuz oynamak istiyorsanız da arşivinizde dursun, lâkin onun haricinde günümüz oyuncusuna birkaç saatlik kalabalık askerli barbar katliamı keyfinden öte pek bir şey sunmuyor *Praetorians HD*.

+

- Taktiksel derinlik
- Tekdüze olmayan harita tasarımları
- Birim çeşitliliği var
- Ulusların farkları net olarak hissediliyor
- Skirmish modu
- Müzikler

−

- Tembel HD'leştirme işlemi
- 13 yıl önceki aynı sorunlar devam ediyor
- Yeni içerik yok
- Modernize edilmemiş mekanikler, oynanış

6



Son Karar

Güzel anılarımın olduğu bir oyunun oldukça tembel işi HD versiyonu. Lejyonlar yasta.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Torus Games, Pyro Studios | **DAĞITIM:** Kalypso Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-149-prae

PATAPON 2 REMASTERED

Chaka Chaka Pata Pon! (Savunun kendinizi yani)

SABRİ ERKAN SABANCI

Patapon'u çok kısa bir şekilde özet geçeyim size: Bana PSP aldırdı. Yıllar boyu oynadım, PSP'm bir ara sadece *Patapon* makinesi olmuştu ve PS4'e yenilenmiş versiyonların geleceğini duyunca bayağı sevinmiştim haliyle. İlkini nasıl olduysa bir şekilde oynayamadım fakat ikinciye hemen atladım tabii. Ama biraz hayal kırıklığına uğradım...

Hayır, "*Patapon* hatırladığım kadar zevkli değilmiş" gibi bir şeyler demeyeceğim. *Patapon*'u hâlâ seviyorum, *Patapon 2* bana bunu tekrar hatırlattı. Kavraması basit ama ustalaşması vakit isteyen oynanışı, eğlenceli müzikleri ve şirin karakterleriyle *Patapon* hâlâ bildiğimiz oyun. Tıpkı *Paper Mario* gibi, *Patapon*'un da sanat dizaynı yıllar boyu ayakta kalacak cinsten ve oyunu tekrar 1080p olarak görmek kanıtladı bunu. En azından bir kısmını 1080p olarak görmek demem lazım, çünkü oyunun ara videolarının hiçbiri yenilenmeden nasibini almamış. Açılış videosundan bazı efektlere kadar videoların hepsi PSP versiyonundan kalma. Sony nasıl ve neden bunun için çaba sarf etmemiş anlamak biraz zor.

Bir ritim oyununda kalibrasyon olmaması

Bunun yanı sıra oyunda çok önemli eksiklikler de var. İstisnasız her ritim oyununda olan ekran kalibrasyonu ayarı bu versiyonda kayıplara karışmış durumda. Bunu da çok basit ritimleri bile kaçırmaya başlayınca fark ettim, bazen saliselik geç basmalar bile fark yaratıyor çünkü. Oyunun her yerine baktım, belki oyunu başlatınca içindeki ayarlarda vardır diye düşündüm ama ilk oyunun yenilenmiş versiyonunda da böyle önemli bir ayarın olmadığını görmek bayağı afallattı beni. Bu problemi yaşamadan önce oyunun 60 fps olmamasından şikâyet edecektim fakat hem ekran kalibrasyonu eksikliği hem de 60 fps ortalığı bayağı karıştırırdı diye tahmin ediyorum. Bir de *Patapon 2*'nin eski bir PSP oyunu olduğunu, kodlarının farklı olduğunu düşünürsek biraz daha anlayışla karşılanabilir 60 fps olmaması. *Okami*'nin HD versiyonunun ritim oyunu olmamasına rağmen 60 fps olunca bozulduğunu biliyoruz, o yüzden fazla da yüklenmek istemiyorum bu konuda.

Bir başka eksiklik *Patapon 2*'yle gelen çoklu oyuncu modunun ortadan kalkmış olması. Kazanabileceğiniz ödüller oyunun başında size veriliyor ve hikâye ilerleyişinde yapay zekâyla beraber oynayabilme olanağı duruyor ama yıllar önce PSP'nin Ad-Hoc özelliğini kullanarak yapmayı başardıkları çoklu oyuncu modunun şu an oyunculuğun "internet çağı"nda kullanılmıyor olması gerçekten üzücü. Çevrimiçi eşleştirmeyle acayip eğlenceli olabilecek bu çoklu oyuncu modunu koymayarak çok iyi bir fırsatı kaçırmış Sony.

Geçmişini unutmak

Sony yıllar boyu çıkardığı her platformda bizlere harika özel oyunlar sundu. Bunların ekmeğini de reklamlarda, tanıtım videolarında kullanarak güzel bir şekilde yedi. Fakat bunun gibi baştan savma yenileme işlerini görünce de ister istemez Sony'nin geçmişi bizden para koparmak için kullandığını düşünmeye başlıyorum. *Jak & Daxter*'ın PS4 versiyonu da inanılmaz bir şekilde sıkıntılıydı, ki zaten ellerinde PS3'te gayet iyi çalışan bir yenilenmiş versiyon vardı ama onun yerine PS2 versiyonunu direkt alıp kötü bir şekilde emüle ettiler. Bahsettiğimiz firma Konami gibi artık oyunları pek umursamayan, pachinko makinelerinden milyon yenler kazanmaya çalışan bir firma değil, Sony bu. Bırakın da beklentim biraz yüksek olsun.

+

- Patapon oynanışı yerli yerinde
- Müzikler harika
- Sanat tasarımı

−

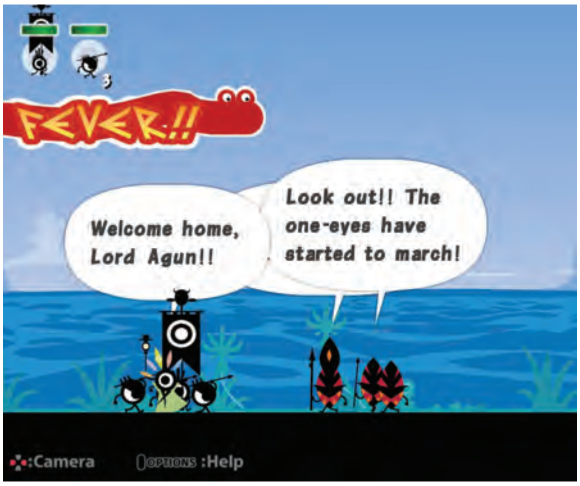
- Ara sahneler PSP'den kalma
- Ekran kalibrasyon ayarı yok
- 30 fps kilidi
- Çoklu oyuncu modu gitmiş
- Yenileme işine çaba sarf edilmemiş

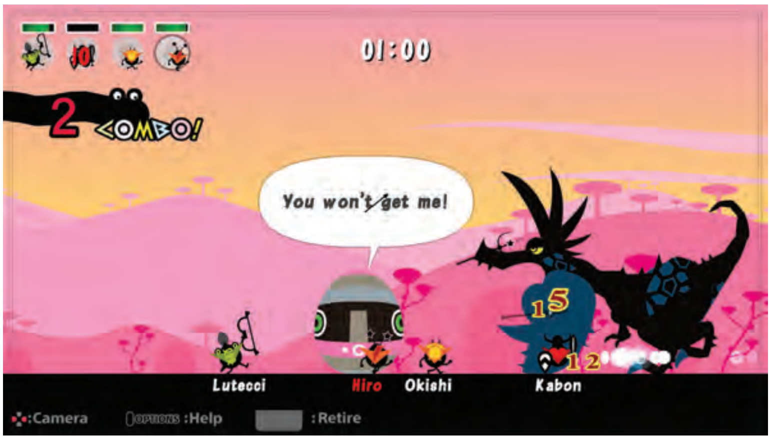
6+



Son Karar

Başta göz ardı edebileceğiniz bazı eksiklikler uzun vadede canınızı sıkabilir.





Bu kadar sorunun üstüne bir de sen başlama şimdi yaa!

TÜR: Ritim | **YAPIM:** Pyramid, Japan Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** patapon.fandom.com




Millet yeni yetenekler öğrendikçe Session'lar tam bir metal konserine dönüyor. Kim kime vurdu anlayana aşk olsun!



TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE ENCORE

İki JRYO devi kesişirse...

CAN ARABACI

Hem *Shin Megami Tensei* (özellikle de *Persona*) hem de *Fire Emblem* serilerinin ayrı ayrı hastası bir insan olarak ikisinin kesişim kümesi olan *Tokyo Mirage Sessions #FE* çok da radarıma girmemişti. İsmini elbette daha önce görmüştüm ama ciddi bir konusu olmayan, iki seriyi birden sağma adına yapılmış bir girişim gibi gelmişti uzaktan. 50 küsur saatin ardından Switch'i yerine bıraktığımda *TMS*'nin beni iyi anlamda şaşırttığına memnunum.

TMS #FE 2016 yılında Wii U'ya çıkmış ama o sıralar Wii U'nun son demleri olduğundan yeterince kıymet görmemiş bir oyun aslında. Atlus "Remake", "Remastered" gibi sıkıcı ve klişe takılar yerine tam da oyunun bol konserli ve müzikli yapısına uygun olarak "Encore" takısını yapıştırarak oyunu alıp Switch'e taşımış. Peki birbirinden çok ayrı konseptlere sahip bu iki evren nasıl bir araya geliyor?

Session dedikleri bildiğin meydan dayağıymış

Oyunun adından da tahmin edeceğiniz üzere hikâyemiz büyük ölçüde gerçeğine uygun tasarlanmış günümüz Tokyo'sunda geçiyor (meşhur Shibuya 109 mağazasının oyunda Shibuya 106 olarak geçmesi vb ufak değişiklikler var), *Shin Megami Tensei* serisinin özüne uygun şekilde bir de Tokyo'nun doğaüstü tarafı var tabii. "Performa" adı verilen ve insanların yaratıcılığını etkileyen bir enerji türü var mesela. Bu enerjiden beslenen, insanların performanslarını çalan "Mirage" adında varlıklar ve bu varlıkların barındığı "Idolasphere" diye bir düzlem var.

Performa sistemi aslında bayağı bildiğiniz *Persona*'daki Persona'lara benziyor. Hatta *Persona* oynamışlığınız varsa kullanacağınız çoğu yetenek de gözünüze aşina gelecek (Zio, Bufu, Agi vb.). İşin *Shin Megami Tensei* kısmı böyleyken bir de *Fire Emblem* tarafı var. *TMS*, iki serinin sistemlerini beklemediğim kadar iyi şekilde tek potada eritmiş. Her karakterin ona eşlik eden bir "Mirage"ı var -ki bu Mirage'lar *Fire Emblem* serisini takip edenlerin tanıyacağı isimlerden oluşuyor (tanıyamayanlar merak etmesin: bkz. Kim Hangi Oyundan kutucuğu). Bu Mirage'lar oyunun *Fire Emblem* tarafını temsil ediyorlar ve tasarımlar, silahlar ve sınıflar yine bu seriden geliyor. Bir de *TMS*'nin kendine has bazı mekanikleri var -ki sıra tabanlı dövüşlere oldukça ilginç bir dinamik katmış.

Dövüşler aslında en temelinde *Shin Megami Tensei* serisindeki mantığı izliyor: Rakibin zayıf olduğu elementi bulup onunla en çok hasarı vermeye çalışıyorsunuz. Ancak burada ekstra bir mekanik var ve zafere giden yolu arşınlamada çok büyük rol oynuyor: Session'lar! Bunu bir örnekle açıklamadan anlatmak biraz zor. Diyelim ki rakibinizin elektriğe karşı zayıflığı var, üzerine basıyorsunuz Zio'yu, güzel hasarınızı veriyorsunuz. Ama iş burada bitmiyor! İkinci karakteriniz düşman o saldırıya zayıf olduğu için Elec-Blizzard pasifiyle hemen bir devam saldırısı yapıp Bufu'yu çakıveriyor. Üçüncü karakterse Blizzard-Lunge'a sahip olduğu için hemen mızrakla bir saldırı daha çıkartıyor. Böylece ufak bir "Session" yapmış oluyorsunuz kendi çapınızda.

İleride karakterlerinizin yetenekleri geliştikçe, yeni karakterler de işin içine girdikçe

iş iyice zıvanadan çıkıyor. Art arda 7 tane Session yapıp sonra Duo-Art'la düşmana şarkı söyleyerek daldıktan sonra hem bütün ekibi iyileştirmiş hem de baştan bir Session turuna daha girivermiş oluyorsunuz mesela. Benim rekorum yanlış hatırlamıyorsam 18'di; internette 20'lere falan çıkabilenler olduğu söyleniyor. Ha, tabii düşmanınızın da sizi yakaladı mı Session yaptığını söylemek lazım bu noktada. Onlar o kadar kalabalık değil tabii ama sizden çok daha sert vurduklarından yeterince ölümcüller.

Kartal vuruşu yapamayan Tsubasa mı olurmuş?!

Oyunun bütün teması Japonya'daki idol dünyası üzerine kurulu olduğundan "performa" konsepti oyunda hiç de çiğ durmuyor. Itsuki Aoi adındaki ana karakterimiz bir JRYO klasiği olarak genç bir liseli ve enteresan bir şekilde yine olayların ortasında olmasına rağmen asıl sahne ışıklarını kendisiyle aynı sınıftan olan Tsubasa Oribe üzerine çekiyor. Tsubasa idol kariyerinin basamaklarını tırmanırken Itsuki daha çok onu destekleyici bir pozisyonda yer alıyor. Hatta oyunun genelinde *SMT* serisinin o karanlık ve depresif havası yerine daha pozitif bir hava olmasını ilginç buldum doğrusunu söylemek gerekirse. Fortuna Entertainment adındaki bir organizasyona dâhil olmamızla birlikte Itsuki ve Tsubasa'ya başka idoller de katılıyor ve şov dünyasıyla "performa çalan Mirage'lar" kesiştiğinden iki konu paralel bir şekilde ilerlemeye başlıyor. Yapabileceğiniz tonla yan görev de konuya ve karakterlere derinlik katmasının yanında sürekli yeni yetenekler açıp sizi çeşitli şarkılar, konserler ve TV programı sahneleriyle ödüllendirdiğinden ilginç bir şekilde tatmin ediciler. Atlamamanızı, en azından bütün kadronun görevlerini tamamlamanızı tavsiye ederim o yüzden.

Anime ve Japon kültürüne yatkınsanız, hele bir de iki seriden en azından birinin seveniyseniz *Tokyo Mirage Sessions* gerek elde gerekse TV'ye bağlı olarak Switch'te oynayabileceğiniz en güzel saklı cevherlerden birisi...

Kim hangi oyundan?

Fire Emblem son yıllarda çılgınca popülerlik kazanan bir seri olsa da aranızda eski oyunlarına aşina olmayanların olduğunu biliyorum. O yüzden de hangi karakter hangi Fire Emblem oyununda bulunabilir, minik bir rehber hazırlamayı uygun buldum.

CHROM, THARJA, VIRION, TIKI (FIRE EMBLEM: AWAKENING):
FE: Awakening'i oynadıysanız Chrom'u bilmiyor olma ihtimaliniz zaten yok. İlk sahneden itibaren oyunun iki başrolünden birisi kendisi. Tharja'yı millete lanet atmaya bayılan çatlak kara büyücü, Virion'u da çapkın ve soylu bir okçu olarak görüyorduk. Tiki'yse bu oyundakinin aksine daha yetişkin formda karşımıza çıkan bir manaketeydi. 3DS'iniz varsa ve hâlâ Awakening'i oynamadıysanız çok büyük ayıp ettiğinizi de eklerim; ne yapın edin bulup oynayın!

CAEDA, CAIN, DRAUG, NAVARRE, TIKI (FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON AND THE BLADE OF LIGHT):
Ta 1990'da NES'e çıkan ilk Fire Emblem oyununu oynamış olma ihtimaliniz muhtemelen düşüktür. O yüzden bu isimler size daha yabancı gelebilir. Ancak aralarından Talys Krallığı prensesi olan Caeda'nın, Fire Emblem'dan olmasa bile Super Smash'ten tanıyor olabileceğiniz Marth'ın çok sevgili eşi olduğu bilgisini verebilirim. Tiki'nin burada da olduğu gözünüze çarpacaktır; manakete olunca ömrü de uzun oluyor işte. Eğer "NES'i nereden bulacağım şimdi?!" diye hayıflanıyorsanız Nintendo DS için 2008'de Fire Emblem: Shadow Dragon adında bir yeniden yapımının çıktığını hatırlatayım. Onu bulup oynamak bir parça daha kolay olabilir.

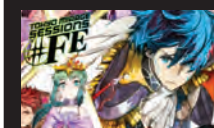


Duo Art şansı yakalarsanız hiç düşünmeden kullanın. Session potansiyeliniz katlanıyor bir anda!

+
- Dövüşler, Session sistemi keyifli
- Karakterler ve hikâye katmanlı
- TSM ve FE serilerini güzel kesiştiriyor
- Yan görevleri ödüllendiren sinematikler

−
- Sadece Japonca seslendirme olması ve dövüşlerde altyazı olmaması
- Batı sürümünde yaş sınırını düşük tutmak için sansür uygulanmış
- Bazı zindanlardaki bulmacalar kendini çok tekrara düşebiliyor
- Switch sürümüne özel yenilik sayısı çok az

8



Son Karar

Fire Emblem veya SMT (Persona gibi) seviyorsanız hiç beklemeyeceğiniz kadar saracaktır.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: fireemblem.fandom.com, megamitensei.fandom.com

THE PEDESTRIAN

Look at the tabela

M. İHSAN TATARİ

Trafik levhaları, uyarı panoları, ikaz işaretleri... Günlük hayatta sıklıkla karşımıza çıkan şeyler. Kimi zaman yönümüzü bulmamıza yardımcı olurlar kimi zaman da bir yere girmememiz konusunda bizi uyarırlar. Hatta bazılarının üzerinde küçük, sevimli bir çöp adam simgesi bile olur. İşte o simgeyi yönetebildiğimiz ve tabeladan tabelaya atlayarak çeşitli bulmacaları çözdüğümüz, enteresan bir oyun *The Pedestrian*.



Yön verme, yol ver

Oyunun hemen başında, her restoran tuvaletinin kapısında gördüğümüz kadın-erkek simgesi arasında seçim yapıp doğruca maceraya atılıyoruz. İlk başta basit tabelalar arasında geçiş yapıp bir oyunun mekaniklerine alışıyoruz. Biz bulmacaları çözüp ilerledikçe çöp adamımız da bir şehirde dolaşmaya çıkıyor aslında. Bir bodrumda başlayan macera oradan kanalizasyona, sonra metro tünellerine, ardından arabaların vızır vızır aktığı bir caddeye dek uzanıyor. Çöp adamımız tabelaların, trafik ışıklarının ve levhaların arasında geçiş yaparken manzara da sürekli değişip hareket ediyor. Kimi zaman bir metro treni geçiyor ve üzerinde bulunduğumuz duvar sarsılıp sıvalar dökülüyor. Ekranın köşesinde bir hamamböceği dolaşıyor. Trafik işaretlerindeki bulmacalarla cebelleştiğimiz sırada altımızdaki yoldan bir sürü araba geçip gidiyor. Daha neler neler...

İşte bu geçişler ve dinamiklik oyunun en can alıcı ve belki de en ilginç noktasını oluşturuyor. Sonraki bölümde nereye gideceğinizi ve ne gibi şeylerle karşılaşacağınızı merak edip duruyorsunuz. Ama sanmayın ki oyunun tek artısı bu. Bulmacalar da gerçekten zekice düşünülmüş. İlk önce tabelalar arasındaki kapı ve merdivenleri birbirine bağlama yeteneği kazanıyoruz. Sonra buna tabelaların yerini değiştirebilme yeteneği ekleniyor. Ardından itilebilen kutular, lazerler, anahtarlar, iki devre arasında kablo çekmek ve bu sayede bazı kapıları açabilmek gibi daha bir sürü şey geliyor. Gittikçe bulmacalar durup düşünmenizi, hatta masanızın köşesini kemirmenizi sağlayacak kadar karmaşıklaşabiliyorlar.Son bölümde *The Pedestrian* hiç beklemediğiniz bir şey yapıp sizi şaşırtmayı da başarıyor.

Es verme, ses ver

The Pedestrian hakkında söyleyebileceğim tek olumsuz şey müziklerin bazen tamamen kesilmesi. Bir bulmacayla birkaç dakikadan fazla uğraşırsanız müzik önce yavaş yavaş alçalıyor, bir yerden sonra da tamamen susuyor. Büyük ihtimalle daha rahat düşünmemizi sağlamak için yapılmış ama oyunun müzikleri o kadar güzel ki bütün sesler kesilince insan ister istemez bozuluyor. Bir de oyun süresini kısa bulanlar olmuş ama bu tamamen göreceli bir kavram elbette. Örneğin ben 5 saatte tamamladım ve bana gayet yeterli geldi. Ancak 3 saatte bitirenler de var, 7 saatte de.

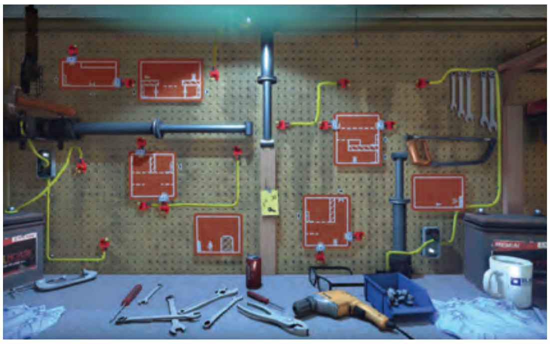
Bulmaca oyunlarını seviyorsanız, yenilikçi bir konsepte de itirazınız yoksa (niye olsun ki zaten?) *The Pedestrian*'a mutlaka göz atın.

Şapkasız Çıkmam Abi

The Pedesterian'ın bazı bölümlerinde, normal yolların dışına çıktığınızda gizli şapkalarla karşılaşabiliyorsunuz. Bunları topladığınızda karakteriniz sonraki gizli bölüme kadar kafasında bu şapkalarla geziyor. Şimdiye dek bulunanlar arasında kovboy şapkası, şövalye miğferi gibi şeyler var. Henüz tam sayısını bilen yok. Ne yazık ki oyunda şapkalarla ilgili bir başarım bulunmuyor. Belki bir sonraki yamada.



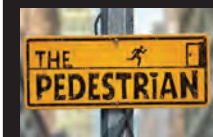
Mekân geçişleri bir harika dostum.



+
- Zekice bulmacalar
- Levha mekaniği
- Harika arkaplanlar

−
- Müzik bazen tamamen susuyor

8



Son Karar

Üç kişilik bir ekibin ilk oyunu için beklentileri fazlasıyla karşılıyor.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Skookum Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-149-the-pedestrian





TEMTEM

Değiştir biraz hoca anlamasın

GÜLHİS CANPOLAT

Ben *Pokémon* oyunları hakkında pek de bilirkişi sayılmam aslında fakat zamanında Blue'yu oynadığımı hatırlıyorum Gameboy Advance'imde. Gameboy'um bozulalı çok seneler geçmiş olmasına rağmen hatırlamamın sebebi de aslında hep kırmızısını istemiş olmam :))

Ve açıkçası *Pokémon*'u çok sevmeme rağmen retro konsollara ya da Switch'e yatırım yapmak da biraz bütçemi aşıyor şu aralar. Bu durumdaki tek Poké-sever de değilimdir herhalde. Cevap *Temtem* sevgili Oyungezerler. Temtemleyeceğiz.

E bu bildiğiniz Pokémon olmuş!!

Temtem henüz erken erişimde olmasına rağmen enine boyuna düşünüldüğü belli bir oyun. Hikâyemize Airborne Takımadası'nın Deniz adasına başlıyoruz (öncesinde gayet basit olmasına rağmen karakter yaratma kısmında vakit öldürüyoruz). Bugün bizim "temtem tamer" olma günümüz (karadağlı olmayanından). İlk temtem'imizi seçip, temtem toplama ve eğitme yolculuğumuza atılacağız. Temtem ansiklopedimiz, TemCard'ımız (Pokéball yani) ve bu "hikâyenin ana kahramanı benim ulan" diyen absürt renkli saçımızla yola koyuluyoruz.

Başlangıç temtem'i olarak üç seçeneğimiz var: Crystle (Crystal tipi), Smazee (Melee tipi) ve Houchic (Mental tipi). Hangisini seçtiğiniz büyük bir fark yaratmıyor ama ince eleyip sık dokumak isterseniz Crystle diğer iki seçenekten daha iyi defans gücüne sahip. Smazee'yse gayet ortalama bir temtem; sağlam vuruyor, çok bir zayıflığı yok, savunması da eh. Tank işte, nereye çekerseniz oraya gider. Ben Neutral türlere karşı güçlü olduğundan Houchic'i seçtim. Neutral herhalde bol bulunan bir şeydir, bir adım önde başlayabilir miyim acaba diye seçmiştim. Ki çok da yanılmamışım. Houchic'imden memnunun ben.

12 ayrı tür var ve temtem'ler bu türlerden ikisine sahip olabiliyorlar. Toxic, Electric, Digital, Earth, Wind ve Fire... (Baa eee yaaa!! Say do you remembeeer... Tamam, neyse sustum.)

Temtem'i Pokémon'dan ayıran...

Sword & Shield çıktığında incelemelerdeki ortak yakınma, oyunun kolay olduğu konusundaydı. Ben oynamadığım için karşılaştırma yapamayacağım ama *Temtem*'in çok da kolay bir oyun olmadığını söyleyebilirim.

Bunda önemli bir nokta da *Temtem*'in online oynanıyor olması. Eğer sizden kuvvetli bir oyuncuya çatarsanız yandınız. Yine de biraz taktik, biraz şansla (mesela temtem türleriniz onlarınkine karşı avantajlıysa) kazanmanız da mümkün. Bunun yanı sıra, istatistik severler için temtem'lerin bir sürü sayıları, "şöyle olursa böyle olur" gibi özellikleri de var.

Erken erişim noktasına gelecek olursak da, yakın tarihte açıklanan yol haritası gerçekten umut verici. Evet belki henüz Pokédex'le kıyaslanacak kadar canavarcık yok, sunucuların bazı stabilite problemleri var falan ama bunlar çözülecek şeyler.

20 küsur senelik *Pokémon*'un yerine geçebilmek kolay iş değil ama *Temtem*, Nintendo konsolu olmayanlar için bunu yapabilir bakın. Demedi demeyin.

Temtem'e daha bunlar gelecek

BAHAR: Seviyeli maç eşleştirme, izleyici modu, oyun içi sohbet, sohbet baloncukları, kulüp kurma.

YAZ: Yeni ada: Kisiwa, 25 temtem, oyuncu evleri, tırmanma eşyaları, emojiler.

SONBAHAR: Yeni ada: Cipanku, 25 temtem, 1 Mythical temtem, oyun içi turnuvalar, görev günlüğü, başarımlar.

+

- Şimdiden gayet canlı, haritalar hep oyuncu kaynıyor
- Şimdiden çeşit çeşit eşya var
- Arayüzler gayet net, öğrenecek çok şey var fakat aradığınızı bulmak kolay
- Yoldan adam çevirip "benle dövüşsene" diyebilmek

−

- Sunucu sorunları (gerçi azaldı bayağı, gittikçe daha da düzelecektir)

Son Karar

O yıllardır hayallerimizi süsleyen Pokémon DVO'suna en yakın şey!

TÜR: DVO | **YAPIM:** Crema | **DAĞITIM:** Humble Bundle | **DİJİTAL İNDİRME:** 79 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** temtem.gamepedia.com



COOK, SERVE, DELICIOUS! 3?!

Kıyamet de iyi acıktırıyor

TARIK KAPLAN

"Ne ara üçüncüsü çıktı bunun?" diyorsanız yalnız değilsiniz. *Cook, Serve, Delicious!*'ı kısaca özetleyeyim önce bilmeyenlere: Küçük bir restoranda sürekli olarak gelen müşterilere, doğru sırayla doğru malzemeleri koyarak sipariş yetiştirdiğimiz, klavyenin neredeyse tüm tuşlarını kullandırtan bir mekanik üzerine kurulu bu seri. Kendi başına saatler boyunca oyuncuyu kilitleyebilen çok başarılı bir oynanış var ortada, üç oyundur da devam ediyor. Kendi menülerimi oluşturmak, para kazandıkça restoranımı yenileyip geliştirmek, yemek yarışmalarına katılıp çeşitli etkinliklere catering hizmeti vermek ve tabii restoran seviyesini artırmak için çabalamak; zamanında Restaurant Empire'dan aldığım zevki yıllar sonra ilk kez yeniden tattırmıştı bana.

CSD 2 daha fazla tarif, daha fazla dekorasyon, başka restoranlar için çalışma (iyi bir mekanik değildi), mutfak özelleştirme (gerekli değildi) ve hazırlık istasyonlarını (bu güzel bir yenilikti işte) getirip cateringi çıkartmıştı denklemden. En güzel eklentisiyse yerel co-op moduydu zira *Overcooked* seviyesinde olmasa da bir mutfağa iki şef girince olaylar her zaman eğlenceli bir hal alıyor. Ne var ki *CSD 3*, garip bir post apokaliptik hikâye dışında neredeyse hiçbir şey eklememiş önceki iki oyuna.

Radyoaktif çölde bile olsam

Ana temamız post apokaliptik yemek kamyonu işletmeciliği. Post apokaliptik diyorum gerçi ama hâlâ üç Michelin yıldızlı restoranlarda yiyebileceğiniz yemekler pişiriyoruz. Malzeme nereden geliyor onu zaten sormayın. Tarifler öyle çok fantastik değil yani, aklınızda radyoaktif fare kızartması gibi şeyler canlanmasın.

Yemek kamyonunun restoran servisinden en büyük farkı, hazırlama istasyonlarının çok daha fazla kullanılması olmuş, zira oyun farklı duraklar arasında hazırlık yapmak ve o duraklara gelindiğinde hızlıca hazırlanan yemekleri servis edip yeni siparişleri yetiştirmek üzerine kurulu. Haritada bir sonraki durağı seçip ilerliyoruz, karşımıza haydutlar falan çıkıyor arada, ilginç bir dünya. Bu sistem ilk oyunun gelişim hissini biraz baltalamış. Bir yemek kamyonunu kaç yıldızlı bir restorana dönüştürebilirim bilmiyorum, açıkçası kendi içinde keyifli olabilecek bu senaryonun daha incelikli bir oynanış değişikliğine ihtiyacı varmış. Seslendirmeler, robot asistanlar ve yol hikâyeleri diğer yenilikler var ama bunlar da dişe dokunur bir gelişim sağlamıyor. Görsel ve işitsel zevk daha yüksek ama tabii.

Damak tadımdan taviz vermem

Tariflerin derecesi ilerledikçe serinin önceki elemanlarında yaptığım parmak kaslarını bolca kullanmam gerekti. Aralarda gelen temizlik işlerinin terk edilmesi orijinal *CSD*'yi bu kadar sevdiren renklerden birini alıp götürmüş öte yandan. Ha buna sevinenler de olacaktır eminim ama ne bileyim, oyun çok yavan geldi bana şu haliyle. Biraz daha tuz, baharat falan ekmek lazım oyuna sanki.

CSD 3'ün niçin erken erişimde olduğunu merak ediyorsanız, hiçbir fikrim yok derim. Tamam, şimdilik trinkets özelliği kapalı ve senaryo tamamlanmamış halde ama örneğin performans olarak muhteşem durumda oyun. Zaten iki oyundur yapılandan farklı bir oynanış mekaniği de yok, sanıyorum ki bu erken erişim dönemi senaryo modunu tamamlamak için eklenmiş. Bilemiyorum, erken erişim incelemeleri bazen yanıltıcı olabiliyor ama şu haliyle hâlâ ilk oyunun en iyisi derim ben. Tam sürüm çıkınca tekrar gelin ama bir daha konuşalım.

+
- Farklı oyun teması
- Görsellik ve seslendirmeler daha iyi

−
- Yeterince yenilik yok
- Menüler ve arayüz çok karışık
- Temaya uymayan eski mekanikler

Son Karar

İlk oyun şimdilik hâlâ en iyisi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Vertigo | **DİJİTAL FİYATI:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-csd3





TIDES OF EXISTENCE

İmkansızlıklara rağmen...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Oyun piyasası gerçekten çok garip değil mi? Eskiden oyunlar mecburen bir çıkmalı pir çıkmalıyken şimdi güncellemeler ve tabii ki de erken erişim sayesinde kendini geliştirerek adım adım ilerleyebilen ürünlerle dolu bir oyun pazarı var. Bu alışkanlık, aslında elinde imkân olmayan geliştiriciler için kaynak yaratıp daha iyi bir iş ortaya çıkarma açısından çok mühim.

İşte kendini buralarda bir yerde buluyor *Tides of Existence*. Oyunun ön planda üç özelliği var. Birincisi, oyun yerli bir yapım. İkincisi, 2 kişi tarafından geliştirilmiş ve üçüncüsü, erken erişim oyunu. Durum böyle olunca aslında daha net anlaşılabiliyor ki oyun "güzel fikirler, kısıtlı imkanlar" çıkmazının bir kurbanı. Çünkü gemiler, atlar, ejderhalar gibi yüksek bütçeli oyunların bile kimi zaman beceremediği elementlere sahip. Fakat oyunda ne yazık ki birkaç basit tasarım hatası da var.

Bağımsız oyun yapmanın dayanılmaz hafifliği mi, ağırlığı mı?

Gemisinden ayrılıp bir maden ocağını kontrole gitmesiyle başlıyor Alec'in macerası. Maden ocağının yolu bile zorluklar, engeller ve düşmanlarla dolu. Alec ocağa vardığında Ozan'la tanışıyor ve macerasına onu da ortak ediyor. Kimi zaman çöllerde, kimi zaman denizde, kimi zaman da yerin



Alec çok şeker adam, tanısanız seversiniz.

altında atıldığımız maceralar sırasında oyunun asıl amacı tempoyu değişken kılmak. Bu konudaki niyet iyi olsa da daha önce geçtiğimiz yerlerden geri dönmek zorunda kalmamız bu tempo değişkenliği konusunu sekteye uğratıyor.

Işıklandırmalar tek kelimeyle şahane. Karakterlerin yüz tasarımları ve minyon kıvamındaki düşmanların görünüşü için aynı şeyi söylemek mümkün değilse de at, ejderha gibi büyük ve mühim elemanlar iyi görünüyor. Kimi zaman "keşke bu kadar kısıtlı imkânla bu kadar gerçekçi görsellik uğruna çabalamak yerine yapımcılar tipik bağımsız yapımcılar gibi 8/16-bit görselliğe yönelseymiş" dediğimi hatırlıyorum.

Erken erişime giriş 101

Üzülerek söylüyorum ki oyunda kronik hatalar var. Bu hatalar görsel hatalar ve tasarım hataları olmak üzere ikiye ayrılıyor. Misal, savaşa girmek için gereken tuş ile kalkan açmak için gereken tuşun aynı olması nedeniyle sık sık sorun yaşıyorsunuz. Öte yandan arayüzün güzel olduğunu söylemek zor ama geliştiricilerin Steam sayfasında belirttiği notlara göre arayüz konusu birincil önceliklerinden ve tam sürüme kadar değişiklik gösterecek.

İyi yanından bakmak gerekli ki, çok şükür *Tides of Existence* bir erken erişim oyunu ve bu bahsettiğim bütün sorunlar erken erişimde kolaylıkla çözülebilecek şeyler. RYO'ları kalabalık ve büyük bir firmanın bile becerememesi göz önüne alındığında kızamıyorsunuz oyuna, onu bağrınıza basıyorsunuz. Şu an, şu halde almanız konusunda bir şey söyleyemem. Eğer ekibi desteklemek istiyorsanız sizin bileceğiniz iş fakat en mantıklı karar oyunu gelişimi bitirdikten sonra deneyimlemeniz olacaktır.

+

- Gerçekten çok ucuz
- Görsellik ve tasarımlar temelde hiç fena değil
- Özellikle de ışıklandırmalar
- İçerisinde bolca iyi fikir barındırıyor

–

- Vuruş hissi ve dövüş sistemi kötü
- Çokça görsel ve tasarım hatası bulunuyor
- Arayüz ve seslendirme nispeten çirkin

Son Karar

Tides of Existence'ı satın almak için çok erken fakat rez alabilirsiniz!

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Eldarune Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-toe

COFFEE TALK

osx win

Kahvehane muhabbeti bunlar hacı

Her kahvaltı sonrası sert bir Türk kahvesiyle güne başlamak gündeliğimin bir parçası. Günün ilerleyen saatlerinde de yoğun okumalara yahut yazılacak yazılara girişmeden, bana eşlik etmesi için önden filtre kahve hazırlamak da aynı şekilde. Eh, böylesine umutsuz vaka bir kafein bağımlısı olarak Coffee Talk'un ilgimi çekmemesi düşünülemezdi elbet. Ben de geçtim kahve makinesinin yanına, başladım müşterileri beklemeye.

Seattle'dayız, takvim yaprakları burada da 2020 yılını göstermekte. Her şey fena halde benzer ama Seattle'ın bu versiyonunda elfler, orklar, deniz kızları hatta succubuslar ve kurt adamlar da ortalıkta fink atmakta. Çoğu da günün sonunu bizim tatlı mı tatlı kafemizde getiriyor. Bu esnada bizimle dertleşiyor, hatta kendi aralarında da ilginç muhabbetler geliştiriyorlar. Oyun aslında bu sade fikirden hareketle ilk bir saat güzel açıyor kendisini. Karakterlerle yavaş yavaş tanışıyoruz, bir yandan da çok giriş seviye kahveleri müşterilerimizin beğenisine sunuyoruz. Gayet güzel görünen piksel grafikler ve bünyeye dinginlik veren lo-fi müzikler de tamam.

Yavaş yavaş o ilginç görünen muhabbetler baymaya, kahve yapma işi angaryaya dönüşüyor ve Coffee Talk topyekûn "bitse de gitsek" dedirten bir deneyim halini almaya başlıyor. Burada en büyük sorun; pek çok farklı karakter adeta gerçek dünyadan kopyala yapıştır yapılmış, pek çok mesele fazlaca yüzeysel kalmış. Oynanışa dair zaten hiçbir şey yok, buna bir de farklı diyalog seçeneklerinin olmayışı ve derinleşemeyen sohbet konularının birbirlerini tekrarlaması da eklenince 3 saatlik oyun süresi bile insana uzun gelen bir işkenceye dönüşüyor.



Evet Coffee Talk mini bir latte sanatı oyunu yahut içerisinde Faye'nin yazdığı mini öyküler gibi tatlı ekstralar var. Ya da ne bileyim, menüden ulaşabileceğiniz endless modu gibi hikâye dışı eklentiler. Ama hiçbiri sözünü ettiğim bayıklık hissini gideremiyor maalesef. ■ **İHSAN A.**

+
- Samimi kafe ortamı
- Piksel grafikler ve lo-fi müzikler

−
- Yüzeysel kalan toplumsal meseleler
- Farklı diyalog seçeneklerinin olmayışı

6

Son Karar

Ufak tefek dokunuşlarla daha iyi olabilirmiş aslında.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Toge Productions | **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-ct

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

osx win

Tiranlık başa geldiğinde karşı çıkmak görevdir

20. yüzyılın en büyük ironilerinden birisi tarihin en büyük diktatörlerinden biri olan Adolf Hitler'in en başta tamamen demokratik yollarla Almanya'nın başına geçmiş olması olabilir. İşte *Through the Darkest of Times*, bizi insanlık tarihinin en yıkıcı savaşıyla sonlanan o yolun en başına, Hitler ve Nazi Partisi'nin iktidarı ele geçirdiği 1933 yılına götürüyor.

Cesur ve hâlâ akıl sağlını koruyabilen bir vatandaş olarak sizin göreviniz, benzer şekilde düşünen insanları etrafınızda toplayarak bir direniş oluşturmak ve ülkenizi bu tiranlıktan kurtarmak için elinizden geleni yapmak. Tahmin edebileceğiniz üzere bu da kolay bir iş değil; Nazilerin SA birlikleri sokaklarda terör estirdiği için her adımınızı dikkatle planlamanız, grup üyelerinizi uygun görevlere göndermeniz, sınırlı kaynaklarınızı verimli şekilde harcamanız gerekiyor.

Through the Darkest of Times bir oyun olmasının yanında o karanlık günleri, demokrasinin adım adım yok edilişini, Almanya'nın nasıl felakete sürüklendiğini bizzat içinden izleyip yaşayacağınız bir belgesel aynı zamanda. ■ **MUTLU**





+
- Dönemin atmosferini ve psikolojisini başarıyla yansıtıyor
- Çizimler ve diyaloglar

−
- Oynanış fazla basit gelebilir

7

Son Karar

Döneme ilgisi olanlar için bulunmaz nimet.

TÜR: Macera / Strateji | **YAPIM:** Paintbucket Games | **DAĞITIM:** HandyGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-darkest

STREET FIGHTER V – CHAMPION EDITION

ps4 win

Sonunda be Capcom!

Dövüş oyunlarını seviyor ve mağarada yaşamıyorsanız son 4 yıl içerisinde eliniz illa ki Street Fighter V'e değmiştir ve sevseniz de sevmeseniz de bu 4 yıl boyunca sürekli oyunun tamamlanmasını beklemek durumunda kalmışsınızdır. Öte yandan mağaradakilere müjde, oyun sonunda tamamlandı (yeeey! :/), çıkıp oynayabilirsiniz artık.

Champion Edition ismiyle yayınlanan paket 40 karakter 34 arena ve 200'ün üstünde kostümle gelip oyunun tepe noktasını oluşturuyor üstelik SF 3'ten hatırlayabileceğiniz Gill de ekibe katılıyor bu edisyonla. Tüm karakterlere 2. bir V-Skill ve pek çok ince ayar da paketin doyurucu olmasını sağlamış ve oyun nihayet bitmiş hissettiriyor. Oh be! Ne süründürdün bizi Capcom şu oyunun peşinde yahu! Vanilla versiyonu hatırlamak bile istemiyorum şu an, o derece. Ayar çekilen netcode da yıllardan sonra düzgün çalışıyor artık, tabii oynayacak adam bulabilirseniz.



Durum böyle olunca bu paket oyunun tutkunları için epeyce elzem hale gelmiş durumda. Ama buna hiç para vermeyip oyun içinde kasarak Fight Money'le her şeyi gerçek para harcamadan da alabilirsiniz. Benim tek sorum Capcom'a; abi gerek var mıydı bizi bu kadar süründürmeye? SF 6 tam çıksın n'olur. ■ **EREN E.**

+
- Yeni V-Skill'ler
- Netcode daha iyi
- 40 karakter
- Fiyatı makul

–
- Platformlar arası maçlar halen sıkıntılı
- Çok daha önceden bitmeliydi bu oyun

7+

Son Karar

Geç olsun güç olmasın diyerek sineye çekiyorum.

TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam), 134 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: streetfighter.fandom.com





DEAD CELLS: THE BAD SEED

sw one ps4 lin osx win **DLC**

Seni kötü tohum, seni kaka tohum

Motion Twin, Dead Cells'in erken erişimindeki ilk gününden beri oyuna bedavadan o kadar çok şey ekledi, o kadar çok yenilik yaptı ki bu DLC'nin parayla satılmasını eleştirmek içimden gelmiyor açıkçası. Ama ücretli bir DLC'nin, içerik olarak şimdiye kadar yayınlanan ücretsiz DLC'lerin gerisinde kalması da biraz nahoş olmuş be Twincim.

The Bad Seed oyuna iki yeni bölge ekliyor: Harap Botanik Bahçesi ve Sürgünün Bataklığı; bundan sonra da baş düşmanla karşılaştığımız Yuva var. Bunlar oyun sonu bölgeleri değil, aksine oyunun başında sürekli aynı rotaları oynamaktan sıkılanlar için alternatif yol sunan yeni başlangıç bölgeleri. Zaten Yuva'daki Anne Kene, Bahamut'la aşağı yukarı aynı zorlukta.

Tüm bölgelerde o bölgeye uygun düşmanlar var ama yanlarında tanıdığımız diğer düşmanlar da var, içeriğe baştan aşağı %100 orijinal diyemem yani. Ama yeni düşmanlar hem konsepte uygun hem de değişik saldırılarıyla yenilik katıyorlar oyuna. Ayrıca Anne Kene'yi öldürünce kazandığınız Scythe Claw da oyunun ilk 'iki elli' silahı olarak dikkat çekiyor.

Sonuçta 10 lira, para değil diye düşünüp Motion Twin'i destekleyebilirsiniz; bunu sonuna kadar hak ediyorlar. ■ **ESER**

8

Son Karar

Sürekli aynı rotayı kullanmaktan sıkılanlar için hoş bir alternatif yaratıyor.

TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** Motion Twin | **DİJİTAL İNDİRME:** 10,50 TL (Steam), 14 TL (XBL), 22 TL (PSN), 5 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** deadcells.gamepedia.com





NOT FOR BROADCAST

Evet millet! Sansüre son 10...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Fazlacana medya eleştirisi gördük, okuduk ve izledik. Bu konuda ancak içimize sinebilecek materyaller akademik tezler ve bağımsız bir ekibin hazırladığı eleştirel yapımlar. Televizyonda boy gösterdikten, oradan yüklü paralar kazandıktan sonra sırf vicdan rahatlatırmışçasına medya eleştirisi yapılan ortalamanın altında bir filmde oynayıp tekrar "sahalara dönmek" takdir edersiniz ki pek tutarlı değil.

Çokça medya eleştirisi gördük dedim fakat oynadık mı? Benim her zaman samimiyetsiz bulduğum ana akım medyasına yöneltilen "sana anlattıkları kadarını bilirsin" eleştirisini *Not For Broadcast*'te doğrudan görmek inanılmaz güzel bir tecrübeydi. Erken erişim olması nedeniyle kısa, fakat güzel.

Ana Akım Medya Eleşt–[SANSÜR]

Kontrolü bizde olan fakat henüz göremediğimiz Alex isimli karakterimizin ana haberin yayın odasında işe başlaması sonucunda olaylar gelişiyor. Patronun "özel ricası" münasebetiyle protestocuları göstermemek gibi mesleki dertlerinin yanında karısı ve çocuklarının geleceği gibi aile sorunları da Alex'in yakasını bırakmıyor.

Not For Broadcast'in ilk bölümünün 2-3 saatlik oynanış süresinde bile inanılmaz miktarda alt metin var. Oyun hiçbir şeyi gözünüze sokmuyor, bunları anlamanızı sizden talep ediyor. Örneğin tartışma programlarının klasiği olarak hiçbir şeyden anlamayan fakat yine de kitap yazan, her bir kanala gidip reklam yaparmışçasına "Bakın biz buna kitaplarımızda değindik!" deyip topu yazdıklarına atan ve kitabının satmasını uman kişileri deyim yerindeyse topa tutmuş. Veya İki ünlü simanın evliliğinin haberini verirken aslında öğreniyorsunuz ki kadın hamile olduğu için apar topar evleniyorlar. Fakat bunu ekrana verirseniz işinizden olmanız an meselesi. Evde de sizden sorumluluk sahibi olmanızı bekleyen insanlar var. Burada artık boynunuzu büküp otosansüre kurban gidiyorsunuz.

Aptal kutusuyla oynamak

Oynanış hikâyenin anlatımını destekler şekilde tasarlanmış. Yayın odasında kaç numaralı kameranın görüntüsü ekranda oynasın istiyorsanız seçiyor, küfürlü sözcükleri sansürlüyor ve sinyal iletimi güçlü olsun diye uğraşıyorsunuz. Bir numaralı amacınız seyircilerin sıkılmamasını sağlamak ki bu da bol fakat uygun kamera geçişleriyle mümkün. İlk başta alışması zor fakat "Ben olsam televizyonun şu saniyesinde ne görmek isterdim?" diye kendinize sormaya başladığınızda başarılı bir performans izlemeniz mümkün. Her bir ana haber, VTR, reklam yayını için gerçek insanlar kullanıp kayıt almaları da çok güzel bir detay olmuş.

Kötü yanlara gelirsek oyun aslında [SANSÜR] [SANSÜR] [SANSÜR] ve [SANSÜR] [SANSÜR] bakımından oldukça zayıf. Şaka bir yana reyting meselesi bir miktar tutarsız. Mesela canlı yayınlarda kimi rezil olaylar reytingi yükseltiyor, kimi rezil olaylar düşürüyor. Onun dışında ilk bölüm fazla kısa fakat erken erişim olduğu için o konuyu çok eleştiremiyorum ve ikinci bölümü heyecanla bekliyorum!

Otosansür

Her ne kadar ana akım medyanın bir problemi gibi gözükse de otosansür farkında olarak ya da olmayarak yeni medyada da kendini bolca gösteriyor. Duygu Tosunay ve Figen Ünal Çolak'ın kaleme aldığı Sosyal Medyada Otosansür: Facebook Örneği tezine göz atmanızı tavsiye ederim. 11 farklı kişiyle yapılan görüşmelerin sonucunda kişilerde genel bir otosansür eğilimi göze çarpıyor. Görüşmeleri yapılan kişiler çekinecek bir şey olmadığını söylese de Facebook'da otosansürün ana kaynağı fikirden ziyade karakterle ilişkili.

+

- Samimi bir medya eleştirisi
- Animasyon yerine gerçek oyuncularla çalışılmış
- Oyuna doğrudan etki ettiğiniz için anlatısı diğer mecralara göre daha kuvvetli

−

- Aileyle alakalı seçimler görsellerle desteklenebilirdi
- Kısa, çok ama çok kısa
- Reyting barı düzgün çalışmıyor

Son Karar

Oyunların diğer medya materyallerinden daha etkin bir anlatıma sahip olduğunu kanıtlar nitelikte.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** NotGames | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-149-nfb



OUTCAST: SECOND CONTACT

Nostaljik ikinci temas



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, eğlenceli oyunlarda, ilkbahar sıcaklığında, geç kalmadan görüşmek üzere.

Ay geçmiyor ki, uzay temalı bir aksiyon-macera oyununun yeniden yapımı piyasaya çıkmasın, biz de geç kalan incelemeler köşesine bu tür yapımları konuk etmeyelim.

Giriş cümlesini "konuk etmek" fiiliyle bitirince açıklamadan edemeyeceğim, bu ayki köşemizde bir değişiklik yapıyor ve dergimizin yazarlarından, bilimkurgu romanları, macera türü oyunlarında ilgi ve bilgi düzeyi yüksek, İhsan Tatari arkadaşımızı konuk olarak ağırlıyoruz. Yazının bir kısmı İhsan'ın geçen yıl yazdığı, Steam kullanıcılarının da okuyup mutlaka faydalanmış olduğu, sade ve bilgilendirici yazıdan olacak, bu köşeden de teşekkür edelim kendisine.

1999'da çıkan oyunun aynısı

İhsan'ın yalancısıyım, belirttiğim gibi uzay - bilimkurgu temalı, özellikle de macera tarzı oyunlardaki bilgisine güvendiğim bir yazar arkadaşımızdır. 1999'da Outcast adıyla çıkan yapım, başarılı olarak bazı ödüller kazanmış, 2001'de Outcast 2: Lost Paradise ve 2014'te Outcast 1.1 isimleriyle devam ve yeniden yapım şeklinde çıkmış. Bahsedeceğimiz oyunsa 2017 Kasım ayında çıkmıştı, ben 2018 yılı içinde alıp giriş kısmını 2-3 saat kadar oynayıp yarım bırakmıştım. Şimdi İhsan Tatari arkadaşımızın incelemesinden alıntılar yaparak bakalım, güzel, eskinin hakkını verebilen bir yeniden yapım olmuş mu.

"Önemli nokta bunun modern değil, eski bir oyun olduğu ve sadece grafiklerinin yenilendiği. Oynanış mekanikleri tamamen 90'lardaki klasikler gibi. Son yıllardaki açık dünya mekaniklerini beklememek gerek.

Yine de sırf koskoca bir gezegenin farklı bölgelerini keşfetmek, oradaki vahşi doğayı tanımak, Talanlarla konuşup yan görevler yapmak, ta ilk KOTOR'dan beri özlediğim o yabancı dünyaları keşif hissini yeniden yaşattı bana. O kadar güçlü bir atmosferi var ki her yeri keşfetmek için zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden saatlerce oradan oraya koşturuyorsunuz. Cutter Slate'in esprili tavırları ve uzaylı ırkının mantığını kavramaya çalışırken yaşadığı komik olaylar da cabası."

Outcast oynamaya değer, yan görevleriyle bağımlılık yaratmayı başaran, güzel bir açık dünya oyunu Outcast: Second Contact kısacası. Kenardaki puan da İhsan Tatari'den bu arada, zamanında oynamış olanlar puana +1 eklesin diyor :)

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Appeal | **DAĞITIM:** Bigben Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 105 TL (Steam), 130 TL (XBL), 199 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-osc

7

Son Karar

Güzel bir uzay macerasının başarılı yeniden yapımı, oynamaya değer.

80'LERDEN GELEN ADAM



1968 yapımı bir film seyrettim bu ay: 2001: Uzay Macerası. Arthur C. Clarke'ın aynı isimli romanından esinlenilmiş filmin senaryosu ve yönetmenliği Stanley Kubrick'e ait. Olayı uzaydaki ABD - Sovyet Rusya rekabetine de bağlayan, güzel bir Ay yolculuğu muhabbeti, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. The Division 2: WoNY (PS4)
2. AO Tennis 2 (PC)
3. NHL 19 (PS4)
4. Emergency 20 (PC)
5. MLB the Show 19 (PC)

BEKLİYORUM

1. Watch Dogs: Legion (PC)
2. M&B II: Bannerlord (PC)
3. MLB the Show 20 (PS4)
4. Yakuza: Like a Dragon (PS4)
5. VtM: Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

"FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİK" GİBİ KALIPLAR İÇEREN KLİŞE CÜMLELER KURACAKTIK ASLINDA AMA ŞÖYLE BİR BAKTIK TA HİÇ FENA DEĞİLMİŞ ŞUBAT DA HANİ... TAMAM MART'IN TIRNAĞI DEĞİL AMA, FENA DA DEĞİL İŞTE...

ÇOK OYUNCULU



DOTA UNDERLORDS
PC, AND, iOS

Dota 2'nin kahramanlarıyla auto chess keyfi en sonunda erken erişimden çıktı ve gerçekten test aşamasıyla arasında çok fark var. Belki erken erişime biraz alelacele çıkarılan oyun oturdu, eksikleri tamamlandı. Ki auto chess'e balıklama dalmak için Dota bilmenize de gerek yok. Dizin taşlarınızı, bakın keyfinize!



Hearthstone
PC
Yeni güncelleme Descent of Dragons çıktı ve sadece kart değil yeni oyun modu da getirdi.



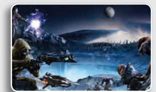
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.



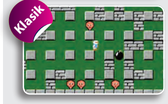
Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Hunt: Showdown
PC, PS4, X-One
Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış...



Destiny 2: Shadowkeep
PC, PS4, X-One
Ay'a geri döndüğümüz bu paket hem yeni hem eski oyunculara bir şeyler sunmaya çalışıyor.



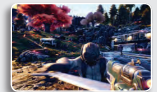
Bomberman
NES
1987'den beri aralıklı olarak yenisi çıkan sağı solu patlatma oyunu. Tadı arkadaş patlatırken çıkar ama!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



POKÉMON: SWORD & SHIELD
SWITCH

Galar bölgesinde dolaşıp pokémon avlamaya, küçük dövüşlerde pokémon'unuzu geliştirip büyük arenalarda savaşmaya hazır mısınız?! Bir Switch'iniz varsa elbette ki hazırsınız! Belki o beklediğimiz devrimsen Pokémon oyunu değil ama Pokémon yine de ya! Her şekilde kendine bağlıyor!



The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.



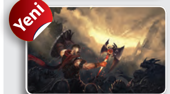
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
Switch
Shin Megami Tensei ve Fire Emblem'i bir araya getiren keyifli bir JRYO. Serilere ilgisi olanlar kaçırmayacaktır.



Disco Elysium
PC
İster işinizi layığıyla yapın; ister işinizi boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin...



Indivisible
PC, PS4, X-One
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikayesiyle yılın başarılı bağımsızlarından.



Wolcen: Lords of Mayhem
PC
Diablo kolay geliyor, Path of Exile zor geliyorsa; biraz da daha görselliği yüksek bir aksiyon/RYO arıyorsanız...



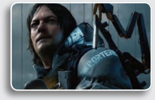
Diablo II
PC
Blizzard'ın Blizzard olduğu zamanları anmak için güzel bir ay ha?

AKSİYON

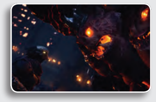


ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR
PC, PS4, X-ONE

Sniper Elite'in yapımcılarından, kendini çok da ciddiye almayan bir aksiyon! 1940'lar, Nazilere karşı savaşma falan, hep bildiğimiz şeyler bunlar. Ama peki ya Naziler zombi olsaydı? Ve Hitler de zombi olsaydı? Peki ya her şey zombi olsaydı? Bol özelleştime seçenekli, absürtlüğe gayet açık bir oyun Zombie Army 4.



Death Stranding
PS4
Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe ama sağa sola kargo taşımak da herkeslik değil, o da kesin.



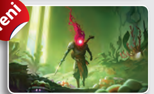
Darksiders: Genesis
PC, PS4, X-One, Switch
Bolca iblis kesmece, iyi bir hikâye. Utanmasak Darksiders III'ten daha Darksiders diyeceğiz. Dedik hatta ya!



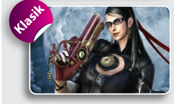
Star Wars Jedi: Fallen Order
PC, PS4, X-One
Order 66'ten son anda kaçan bir Padawan olarak Jedi'ları yeniden bir araya getirme peşindeyiz. Özlenen SW oyunu.



Dragon Ball Z: Kakarot
PC, PS4, X-One
Orijinal seslendirme ve ses efektleriyle bildiğiniz Dragon Ball dünyasında savaş dövüş mü? Ben varım!



Dead Cells: The Bad Seed (DLC)
PC, PS4, X-One, Switch
3 yeni bölge, 5 yeni düşman, 1 boss... Dead Cells oyuncularını dolu dolu bir ek paket bekliyor.



Bayonetta
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360, Wii U
Sürekli yeni bir şeyler duyuruyorsun Platinum da şunun üçüncüsü vardı bizim bi'! Hatırlar mısın?

Oyun dünyasının el atmasını korkuyla ya da heyecanla beklediğiniz fantezi / bilimkurgu evreni var mı?

1. *Perdido Sokağı İstasyonu'nun AAA bütçeli bir oyunu ortalığı kasıp kavurabilir aslında. - TARIK*
2. *Dragonlance'in RYO'su da, stratejisi de, DVO'su da, her şeyi de süper olur. Dana gibi de popüler zaten, neden yapmazlar bilmem... - ÖMER*
3. *Yakın zamanda Dracula'yı okudum ve hiçbir uyarlamanın eserin hakkını veremediğini gördüm. Müthiş bir RYO çıkabilir. - EREN E.*
4. *Clive Barker'ın Abarat'ından dehşetengiz RYO/adventure oyunları çıkar aslında, keşke olsa öyle bir şey. - ESER*
5. *Dan Brown'ın kitapları korku/gerilim, bulmaca oyunu falan olsun istiyorum. Hadi birisi bir el atıversin, n'olur. - GÜLHİS*

Başarımlar oyuna nasıl bir katkı yapıyor, onlar okken oyunlar eksik miydi?

1. *Normalde aklıma gelmeyecek gizleri açıyorsa evet. - M. İHSAN*
2. *Başarımsız oyunların / platformların tuzu eksik gibi hissediyorum, sanki korsan oyun oynuyormuş gibi. - ESER*
3. *İş-güç ve sorumluluklar olmasa, istediğimiz kadar zaman ayırabilsek güzel aslında ama zaman limitli olunca bir şey ifade etmiyor. - EMRE S.*
4. *Oyunlara geri dönmeme vesile oldukları veya bariz olmayan mekanik/ gizleri keşfetmemi sağladıkları durumlarda faydalılar. - ONUR*
5. *Epic Store'a bulaşmama, konsollardan vazgeçmeme sebebim (birazcık salmam lazım ama ya). - SABRİ*

Yeni nesil konsolları kıyaslarken önceliğiniz ne olacak? Konsola özel oyunlar mı, fiyat mı, güç mü..

1. *Oyun kütüphanesinin zenginliği. Şimdiye kadar konsol savaşlarını hep en zengin kütüphaneye sahip konsol kazandı zaten. - EMRE S.*
2. *Oyunlarının saçma sapan fiyatlarda olmaması? Var mı öyle bir konsol? - TARIK*
3. *Konsol oyuncusu olsam öncelikle oyun fiyatlarını kıyaslardım. Oyununu alamayınca ne yapacaksın gücünü, bilmemnesini :) - ESER*
4. *Binde birlik durumlarda konsolunu ödünç alacağım insanlara sormam lazım bu soruyu, onlar ne derse o :P - ONUR*
5. *En çok arayacağım özellik açma kapama tuşunun dokunmatik olmaması! Yanlışlıkla basıp duruyorum yahu! - ÖMER*

STRATEJİ



Warcraft 3: Reforged
PC
Bu hiç beklediğimiz oyuna benzemiyor. Hayır, Blizzard'ın söylediği oyuna da benzemiyor. Bu ne olmuş böyle ya... Garson! Çiğ bu kardeşim!



Planet Zoo: Arctic Park (DLC)
PC
4 yeni hayvan ve 200'den fazla yeni dekorasyonla şimdi Kuzey Kutbu havasını kendi hayvanat bahçenize taşıyabileceksiniz.



Frostpunk: The Last Autumn (DLC)
PC, PS4, X-One
Ana oyunun öncesinde gerçekleşen olayları konu alan DLC, Frostpunk evrenini genişletiyor.



Through The Darkest Of Times
PC
Sene 1933. Nazi Almanyası'nda bir direniş örgütü sizin elinize bakıyor. Amacınız ayaklanmak ve tabii ki, yakalanmamak!

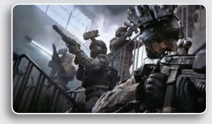


Praetorians HD Remaster
PC, PS4, X-One
Sezar'ın Galya, İngiltere ve Parthia'daki savaşlarını ve İç Savaş'ı konu alan, Roma Devleti'ni ellerinize bırakan efsane strateji. Şimdi HD.

FPS



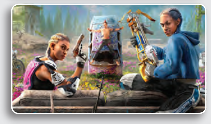
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Halo: The Master Chief Edition
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Street Fighter V: Champions Edition
PC, PS4
SFV en başta olması gereken haline geç de olsa, güç de olsa kavuştu.



Need For Speed: Heat
PC, PS4, X-One
Eskinin efsane serisi NFS'nin her yeni oyununun en iyi ihtimalle orta halli çıkacağını bilmek bir dram değil de nedir?



ETS 2: Road To The Black Sea
PC
Artık Türkiye, Romanya ve Bulgaristan'da da direksiyon sallayabileceğiniz bu DLC gerçekten hakkı verilerek yapılmış.

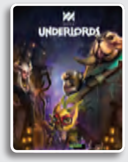


Football Manager 2020
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.



Naruto: Ultimate Ninja
PS2
Bu arkadaşlar tam bir DualShock 2 sattırma makinesidir. Kolları patır patır kırarsınız, paşa paşa yenisini alırsınız. Çok eğlencelidir.

AYIN ALTIN OYUNLARI



DOTA UNDERLORDS



DREAMS



TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE ENCORE

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Doom, Animal Crossing, Nioh, Persona, Bannerlord, Ori, Half-Life... Öhm öhm... Pardon, nefesimiz kesildi de...

Mart '20	
Black Mesa	5 Mart
Murder by Numbers	5 Mart
Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX	6 Mart
Ori and the Will of the Wisps	11 Mart
Nioh 2	13 Mart
My Hero One's Justice	13 Mart
MLB The Show 20	17 Mart
Animal Crossing: New Horizons	20 Mart
Doom Eternal	20 Mart
Half-Life: Alyx	23 Mart
Bleeding Edge	24 Mart
One Piece: Pirate Warriors 4	27 Mart
Persona 5 Royal	31 Mart
Nisan '20	
Resident Evil 3	3 Nisan
Final Fantasy VII Remake	10 Nisan
Gears Tactics	28 Nisan
Mayıs '20	
Wasteland 3	19 Mayıs
The Last of Us - Part II	29 Mayıs



SANAL GERÇEKLİK



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

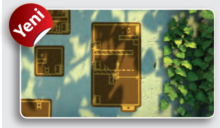


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA



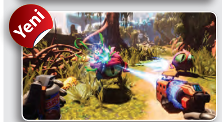
The Pedestrian
PC
Ah şu dünyada tabeladan tabelaya atlayan bir çubuk adam olmak vardı! Sürprizli sonu ve karmaşıklaşan görevleriyle, keyifli bir bulmaca oyunu!



The White Door
PC, Android
Katı kuralları olan bu akıl hastanesinde, hafıza kaybı yaşayan bir adamın hatıralarını izleyerek ona yardım etmeye, hayatına renk katmaya çalışın.



Lightmatter
PC, PS4, X-One
Gölgelerin sizi öldürdüğü ve gizemli bir enerji kaynağının yeri olan bir tesisten sağ çıkmaya çalıştığınız ser verip sır vermeyen bir bulmaca oyunu.



Journey to the Savage Planet
PC, PS4, X-One
Yabancı gezegen keşfetmeli oyunlara yabancı değiliz hiç. Ama renkli ve espirili dünyasıyla oynayanları güldürmeyi de başarıyor JttSP!

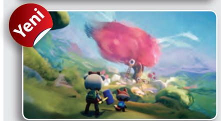


Broken Sword: The Shadow of the Templars
PC, Wii, DS, PS, GBA
Macera türü denince akla ilk gelen serilerden Broken Sword'un yolu açan ilk oyunu.

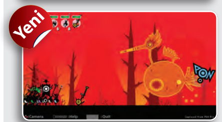
BİR GARİP OYUN



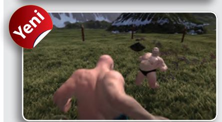
Superliminal
PC
Resmen siz onu oynamıyorsunuz, o sizin gerçeklik algınızla oynuyor. Orijinal fikirler içeren bir perspektif bulmacası oyunu.



Dreams
PS4
Öyle bir oyun olsun ki içinde bir sürü başka oyun olsun. Siz de kendi oyununuzu yapabilin. Resim, video falan da yapabilin.



Patapon 2 Remastered
PS4
Patapon'un sanat tarzı zaten zamansız, aynı Patapon'luğunu koruyor. Fakat bu halinin bazı kontrol sorunları olduğu da yadsınamaz.



Paunch
PC
Sadece ve sadece kaya fırlatmalı bu ne idüğü belirsiz oyunu, gerçek hayatta kaya fırlatmak istediğinizde stres atmak için kullanabilirsiniz.



Catherine: Full Body
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!

VİZYON TARİHİ
29/05
2020



SIR GAWAIN'İN DAHA ÖNCE PEK İŞLENMEMİŞ HİKÂYESİ

ONUR KAYA

Kral Arthur dönemi deyince aklınıza ne geliyor? Arthur'un taştan çektiği ünlü kılıcı Excalibur, büyücü Merlin ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri geliyordur muhtemelen. Amerikan yönetmen David Lowery'nin The Green Knight'la uyarlamaya el attığı efsane de esasında "Sir Gawain and the Green Knight" olarak geçen bir 14. yüzyıl şiiri.

Batı Edebiyatı bölümlerinin temel metinlerinden olan Green Knight öyküsü, Kral Arthur'un 12 şövalyesinden biri olan yeğeni Sir Gawain'in şerefinin sınanmasını anlatan bir Ortaçağ fantazyası. Efsanede, Noel kutlamaları sırasında derisi ve kıyafetleri baştan aşağı yemyeşil gizemli bir şövalye ortaya çıkıp, Arthur'un şövalyelerine onunla bir oyun oynamaları için meydan okuyor. Teklif ettiği oyunda, karşısına çıkan şövalye ona elindeki baltayla tek bir darbe vuracak ve o tarihten tam bir sene sonra, Green Knight'ın aynı darbeyi ona vurmasına izin vererek şerefini ve görevine olan bağlılığını kanıtlayacak. Meydan okumayı kabul eden şövalye de tahmin edebileceğiniz gibi filmde Dev Patel'in canlandıracağı Sir Gawain oluyor. Akabinde Gawain tarafından kellesi uçurulan Green Knight da kellesini yerden kaldırdıktan ve Gawain'e onu 1 sene sonra nerede bulabileceğini söyledikten sonra "alıp başını" gidiyor. Bir yıl sonra tekrar Noel yaklaştığında da Sir Gawain, Green Knight'ı bulmak üzere bir yolculuğuna çıkıyor.

Dev Patel'i ilk defa tarihi bir rolde görüyoruz. Yakışmış da...

Film için yayınlanan özetten anlaşıldığı kadarıyla Gawain'in Green Knight'ı bulmak üzere çıktığı yolculuk, aynı zamanda bir şövalye olarak kendini kanıtlama macerası olarak işlenecek ve kaynak metinden bolca farklılık gösterecek. Doldurulmaya müsait boşluklarla dolu bir olay örgüsüne sahip orijinal hikâyenin epey evirilip çevrileceği anlaşılıyor çünkü Sir Gawain orijinal hikâyede zaten fazlasıyla ünlü, cesaretine sual olunmaz bir şövalye. Green Knight'la yaptığı anlaşma, şövalyeliğini değil, verdiği sözü ne pahasına olursa olsun tutup tutmayacağını ölçen bir test. Ancak fragmanda Gawain'in "kendime dair anlatacak bir hikâyem yok" dediğini ve Kraliçe Guinevere'den "henüz yok" cevabını aldığını görüyoruz. Yani bu yeni uyarlama, mevzuyu biraz daha esnetip, efsanenin doğaüstü tarafına daha da yoğunlaşarak epik bir erginlenme yolculuğu haline getirecek görünüşe bakılırsa. Üzerine bir de Gawain'i Arthur'a varis olarak kurgulayacaklar sanıyorum.

Kısacık fragmanıyla merakımızı epey gıdıklayan The Green Knight'ın senaryosu, filmin yönetmenliğini de yapan; A Ghost Story, Empire Builder ve Upstream Color gibi işlerle adını duyuran (veya vazgeçtim, pek de duyurmayan) David Lowery tarafından yazılmış. Sinematografisi Lowery'nin daha önce A Ghost Story'de beraber çalıştığı Andrew Palermo'ya, görsel efektleriyse LotR üçlemesinin altından kalkan Weta Digital'a emanet.

YÖNETMEN: David Lowery **OYUNCULAR:** Dev Patel, Alicia Vikander, Joel Edgerton



Beş Köşeli Yıldız ve Yeşil Şövalye

Fragmanda göremedik lakin Sir Gawain'in alametifarikası; kalkanındaki, İngilizlerin "Endless Knot"(Sonsuz İlmek) de dedikleri, altın beş köşeli yıldız arması. Armadaki beş köşeli yıldız, bir şövalyenin sahip olması gereken 5 erdemi temsil ediyor: cömertlik, incelik, saflık, mertlik ve inançlılık. Ayrıca Gawain, kalkanının iç tarafında Hazreti Meryem'in bir resmini de taşıyor. Karşısında yer alan Yeşil Şövalye'nin rengiyse doğayla ve doğa üzerinden Pagan inanışlarıyla bağ kurmakta. Yani hikâyenin esas formunda yoğun bir dini sembolizm mevcut. Kral Arthur dönemini anlatan uyarlamaların Hristiyan sembolizmine ve dini temalara pek değmediklerini düşününce, The Green Knight'ın işin bu kısmına eğilip eğilmeyeceği bir merak konusu haline geliyor.



"Pes ettiğin an, başka birinin kazanmasına izin verdiğin andır."

SABRİ ERKAN SABANCI

Kobe Bryant'ın basketbol kariyerine baktığımda gördüğüm ilk şeylerden biri "kanıtlama ihtiyacı" oluyor hep. 1996 NBA draft'ında, NBA'in hâlâ gelmiş geçmiş en iyi draft'larından biriyle NBA'e dâhil oldu Kobe. On üçüncü sıradan, daha liseden yeni mezun olmuş bir genç olarak geliyor NBA'e, ki onunla birlikte Allen Iverson, Ray Allen, Steve Nash, Stephon Marbury gibi yıldızlar da geliyor. Ve daha ilk gününden Charlotte Hornets'dan Los Angeles Lakers'a takas ediliyor.

İlk önce liseli bir genç olarak NBA'e ait olduğunu kanıtlaması gerekiyordu ve ilk birkaç yılında çabuk bir şekilde yaptı bunu. 1998'deyse Michael Jordan'ın emekliliğiyle artık dağılan Chicago Bulls'un yokluğunda Lakers'ın NBA'in yeni büyük takımı ve kendisi ile Shaquille O'neal'ın da Lakers'ın hanedanlığını devamını getirecek ikili olduğunu kanıtlaması gerekiyordu. Sanırım Bulls gibi Phil Jackson'ı koç olarak alıp, üstüne de ardı ardına üç şampiyonluk kazanmak yeterli olsa gerek.

Fakat 2004'teki yıldız kadroya rağmen Detroit Pistons'a neredeyse rezil olarak kaybettikleri final serisinden sonra işler değişti. Artık Shaq yoktu ve Shaq'sız ilk sezonda Kobe haliyle tek başına takımı taşımakta zorlandı. Şimdi sıra Lakers'ı sırtlayıp, tamamen kendi liderliğinde şampiyon yapmak ve "Shaq olmadan bir hiç" olmadığını kanıtlamak vardı. Sanırım 2006'daki 81 sayılık performansı ve iki şampiyonluk, hatta bunlardan birini yıldızlar kadrosundan oluşan Boston Celtics'e karşı almak yeterli olmuştur. Seçildiği All-Star takımlarından, aldığı En Değerli Oyuncu ödüllerinden falan bahsetmiyorum bile. Bir de emekli olmadan önceki son maçında 60 sayı atmıştı. Belirtmesem olmaz.

Basketbol sahasında "bencilliğiyle" ün salan Kobe, emekliliğinde pek de öyle olmadığını gösterdi. Genç oyuncularla tecrübelerini paylaşıp özel antrenmanlar yapıyor, karısıyla kurduğu vakıfta durumu olmayan çocuklara basketbol ve eğitim hayatları için yardım ediyor, ailesiyle bolca vakit geçiriyordu. Basketbolla ilgilensin ya da ilgilenmesin, herkesin tanıdığı ve sevdiği bir figür olmuştu bu kısa 3,5 yıllık emekliliğinde. Geçen ay kendisini bir helikopter kazası sonucu kaybettiğimizde tam bu yüzden sosyal medya yıkılma noktasına gelmişti ya.

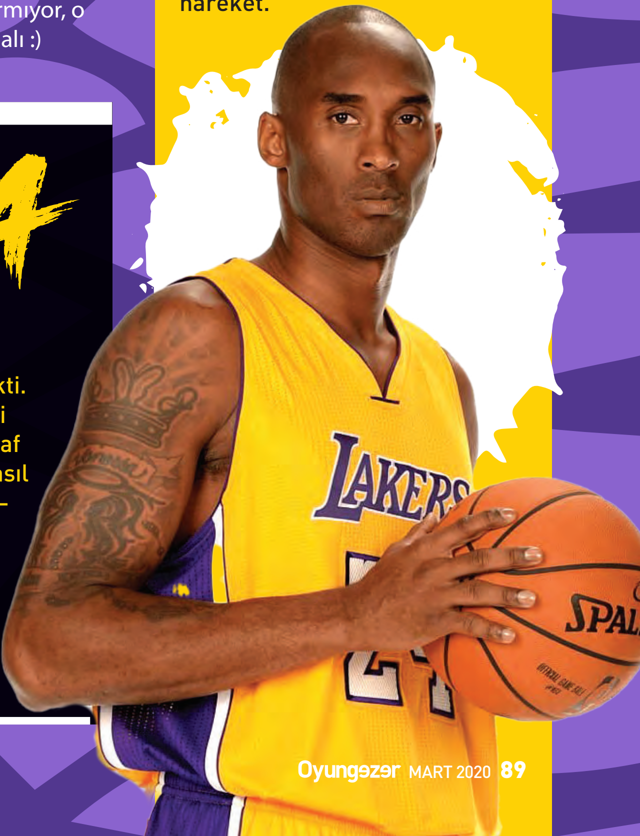
2000'lerde birçok basketbol oyuncusu ligin popülaritesini arttırdı dünya çapında: Vince Carter, Allen Iverson, Shaquille O'neal... Ama o dönemin bir yüzü varsa o da açık ara Kobe Bryant'tır. Lige, basketbola ve dünyaya bıraktığı etki Michael Jordan'ınki kadar değil ama ona en yakın kişi kimdir derseniz, kesinlikle Kobe. Gerçi kimse çöpe bir şeyler atarken ya da oyunda el bombaları sallarken "JORDAN!" diye bağırmıyor, o yüzden bıraktığı etki biraz tartışmalı :)

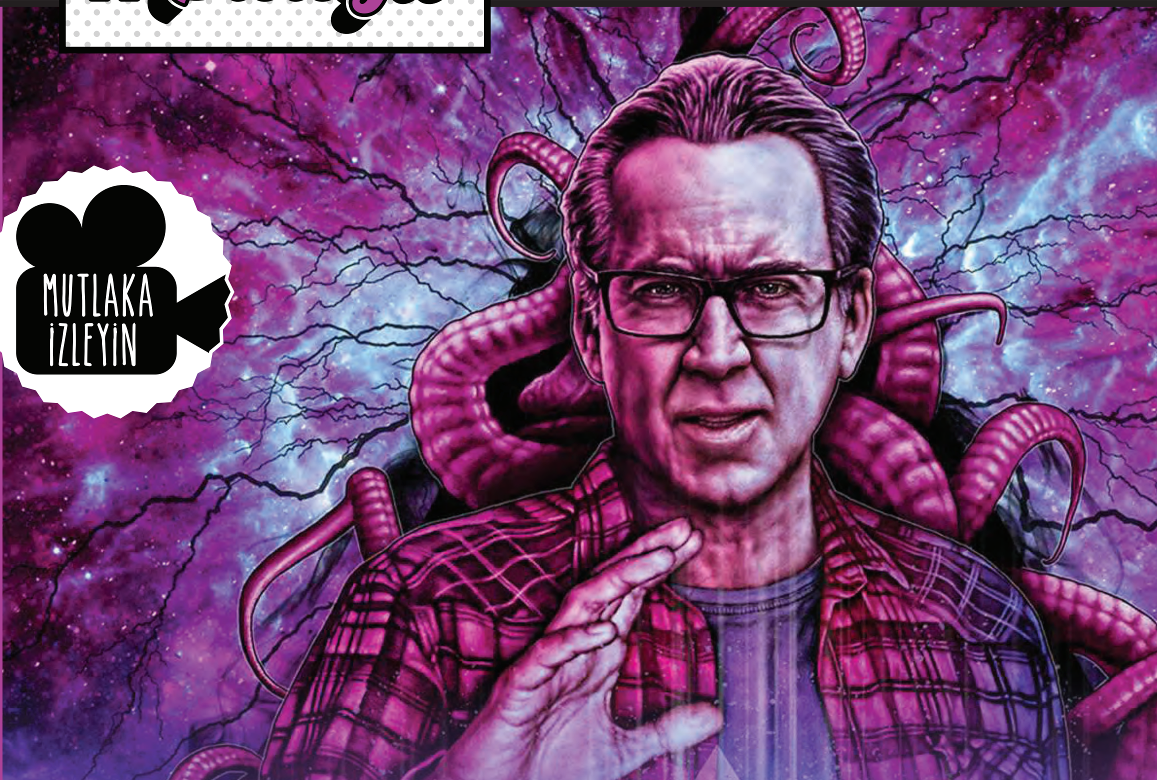
8 ✕ 24

Yıllardan beri Kobe Bryant hakkında en çok dönen muhabbetlerden biri 2006-07 sezonu öncesi yıllardır taşıdığı sırt numarasını 8'den neden 24'e değiştirdiği olsa gerek. Herkesin kendince bir teorisi vardı: Bazıları "Michael Jordan'dan daha iyi olduğunu kanıtlamaya çalışıyor (23 < 24) dedi, bazıları 8'le birleştirip "8 gün, 24 saat" gibi tam da Kobe'lik bir mantaliteye yaklaştı. Çok komplike düşündük ama cevap aslında gayet basitti. Kobe, Shaq ile aldığı o üç şampiyonluğu, uğraştığı tecavüz iddia ve davasını, kısaca evrim geçirdiği o dönemi geride bırakmak istiyordu. Artık olgunlaşmış, hedeflerini belirlemiş ve evrimini tamamlamıştı. Bunun için de lisede ilk giydiği sırt numarasına geçmek ve kariyerini başladığı numarada bitirmek gayet Kobe'lik bir hareket.

BLACK MAMBA

Kobe Bryant'ın yıllar boyu kullandığı "Black Mamba" takma adının da hikâyesi yine her şeyin değiştiği o 2003-04 sezonuna bağlanıyor aslında. O dönemde üstüne atılan tecavüz iddiaları, genel olarak hayatında yaşadığı kişisel problemler ve basketbol sahasında yaşadığı, rakip taraftarların tahrikleri derken kendi için ikinci bir kişilik yaratıyor her şeyi kontrol altına alabilmek için. "Kobe Bryant" kişisel sorunlarıyla boğuşurken, "Black Mamba" da sahada işi halledecekti. Black Mamba adının Kill Bill'deki gelinin takma adı olması gibi tuhaf bir gerçek de var tabii. Yılanın nasıl bir şey olduğunu bakıp öğrendikten sonra "Evet, işte bu, bu yılan benim!" diyor Kobe. Soğukkanlılığı, uzunluğu, saldırganlığıyla Kobe gerçekten de tam bir kara mambaydı sahada, inkâr etmek saçma olur.





MUTLAKA İZLEYİN

EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Richard Stanley **OYUNCULAR:** Nicolas Cage, Joely Richardson, Madeleine Arthur, Elliot Knight **IMDb NOTU:** 6,2

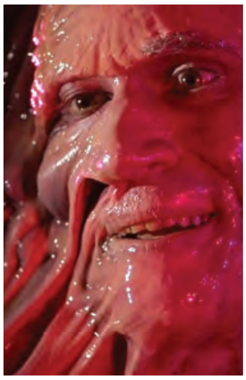
COLOR OUT OF SPACE

Dehşetin rengi etrafımızı kuşatırken

"Nicolas Cage bir filmde ne kadar az deliriyorsa film o kadar iyidir". Oyuncunun son dönem korku sinemasıyla olan flörtünü düşündüğümde bu ibrenin tersine döndüğünü hissediyorum ben. Zira onun çoğunlukla doğaçlama performanslarla ortaya koyduğu hezeyan anlarında garip bir çekicilik ve aslında ince düşünülmüş bir matematik var. Yeni filmi de bizi onun bu "hesaplanmış deliliğinden" mahrum bırakmıyor neyse ki. Color Out of Space H. P. Lovecraft'ın en üretken dönemlerinde yazdığı bir öyküden uyarlanmış ve çok yüksek bütçeli bir film değil. Ama buna rağmen yaşattığı dehşetengiz hissiyat ve gayet iyi verdiği genel gerilim atmosferi kalkıştığı zor işin hakkını verdiğini kanıtlıyor.

Öykümüz sıradan bir ailenin bahçelerine düşen bir meteorun ardından yaşamlarının kabusa dönmesini anlatıyor. Bu olayı takip eden günlerde hava garipleşir, bitkiler acayip formlara bürünür ve hayvanlar huzursuzlaşır. Bozulma öyle boyutlara varır ki The Thing'teki yaratıklara rahmet okutacak derecede korkutucu ve iğrenç varlıkları görmemiz an meselesi haline gelir. Film sırf bu grotesk korku öğelerinden yürüse emin olun diğer herhangi bir canavar filmi olurdu, bunun yerine yönetmen Richard Stanley gerilimi her bir aile ferdinin üstüne özenle yayarak vermeyi seçmiş, baba rolünde Cage gayet inandırıcıyken ailenin büyüye meraklı ortanca çocuğu rolündeki Madeleine Arthur esas duygusal bağları kurduğumuz karakter olmuş. Bu tür filmlerde aile üzerine musallat olan korku öğeleri genelde dönemin huzursuzluklarını yansıtır. Color'da da öyle. Sürekli bir güvensizlik ve diken üstünde olma hâli aileyi içten içe yiyip bitirirken Amerika'nın içinde bulunduğu bilinmezlik atmosferi ve yaklaşan ekolojik felaket korkusu filme sağlam bir zemin kurmuş. Lovecraft'ın öyküsü karakterleri pek detaylıca sunmazken film aileyi detaylandırıp daha yaşayan bir hale soktuğundan etkisi daha koyu ve kalıcı oluyor zihninizde. Görsel efektler ve mide bulandırıcı (iyi anlamda) makyaj çalışması da filmin artılarından. Anlatıcı rolündeki Ward karakteriyse yazarın ismi Howard'dan gelme ve ona bir selam duruşu niteliği taşıyor.

Film genel olarak karışık eleştirilerle karşılandı çünkü herkese göre değil, olmasın da zaten. Şahsen bıktığım "şekerlenmiş" korku filmlerinden birisi değil bu yapım; sert, rahatsız edici ve acımasız ve bu yüzden de onu izlerken yer yer gözlerinizi kapatmak isteyebilirsiniz. Ha siz kapatsanız dahi bu gerçek dehşetin kapının hemen ardında olduğunu da unutmayın.



ÜÇ GÜZEL KOZMİK KORKU ÖNERİSİ

From Beyond
(1987)
Yine bir Lovecraft öyküsünden uyarlanan filmde öte bir boyutu gösterecek bir cihaz keşfeden bilim adamları makinayı kullandıklarında isimsiz varlıkların saldırısına uğrarlar ve ortalık fena karışır. Body Horror türüne de oldukça yakın olan filmin makyaj efektleri oldukça başarılı.

Event Horizon
(1996)
Bugün izlendiğinde oldukça iyi duran bu yüksek bütçeli bilimkurgu-korku filminde yıldız oyuncudan geçilmiyor. İlk seferinde kaybolan ve bir daha haber alınamayan bir uzay gemisini araştırmaya giden başka bir mürettebatın gemide uyandırdığı ağza alınamayacak dehşetler ve akabinde yaşananlar sinir tellerini fena geriyordu.

The Endless
(2017)
İki kardeş yıllar önce kurtuldukları UFO ölüm tarikatından yaklaşmakta olan bir gün için davet alır ve bu eski hesabı kapatmak için yollara düşer. Olaylar tabii ki korkunç yönlere sapacaktır. Bu bağımsız filmin bol sürprizli ve gerilimli bir seyirlik olduğunu söylemek gerek.

EDİTÖRÜN NOTU: Düşük bütçesine rağmen kaliteli ve hayli başarılı bir korku filmi elimizdeki, hatta fazlası. ★★★★☆

YÖNETMEN: Mike Flanagan **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Rebecca Ferguson, Kyliegh Curran **IMDb:** 7,4



DOCTOR SLEEP

Kitap olarak beğenmiştim Doktor Uyku'yu. Fakat iş filme gelince, devamını konu aldığı The Shining de bu kadar efsane bir film olunca, ilk filmin altında kalmama çabasıyla ortaya kıytırık bir şey çıkar mı diye de merak etmiştim. Doctor Sleep bu hataya düşmemiş. Mike Flanagan, The Haunting of The Hill House'la iyi bir iş çıkarmıştı. Doctor Sleep'de de çizgisini düşürmüyor.

The Shining'den Dan'i hatırlayacaksınız. Hani şu bisikletli, psişik çocuk. Doctor Sleep'te 40 sene sonra Dan'le yeniden buluşuyoruz. Overlook Hotel'de yaşananlardan uzaklaşmak, hayatına normallik katabilmek için uğraşmış. Bir bakım evinde, güçleriyle yaşlılara son anlarında bir nebze rahatlık sağlamaya çalışarak hayatını sürdürüyor. Kendisiyle aynı güçlere sahip Abra, peşinde bu "shining" güçlerine sahip insanların yarattığı enerjilerle beslenen bir tarikatla birlikte ortaya çıkıp Dan'i bulunca işler yine karışıyor.

Flanagan bir Kubrick değil. Fakat Doctor Sleep de bir The Shining olmaya çalışmamış. Çocukluk travmaları üzerine de düşündürüyor, gerçekten korkutuyor da. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Korku sevenler Flanagan'ı kenara yazsın. ★★★★☆

YÖNETMEN: Rian Johnson
OYUNCULAR: Daniel Craig, Ana de Armas, Chris Evans, Jamie Lee Curtis, Toni Colette **IMDb:** 8,0

KNIVES OUT

"Zengin bir ailenin yüzlerce yıllık konağında, tam da senede bir kez gerçekleşen buluşma için herkesin toplandığı gece gizemli bir cinayet işlenir". Bugüne kadar yazılmış tüm polisiye romanları bir süper yapay zekâya yükleyip hepsini özetle desek muhtemel ki hikâye böyle başlardı.

Kitaplardan filmlere ve hatta masa oyunlarına kadar birçok kez gördüğümüz bu olay örgüsü Knives Out'ta da karşımıza çıkıyor. Ancak hiç merak etmeyin, Knives Out bu klişe hikâyeyi kendine özgü dokunuşlarla oldukça eğlenceli hale getirmeyi başarmış.

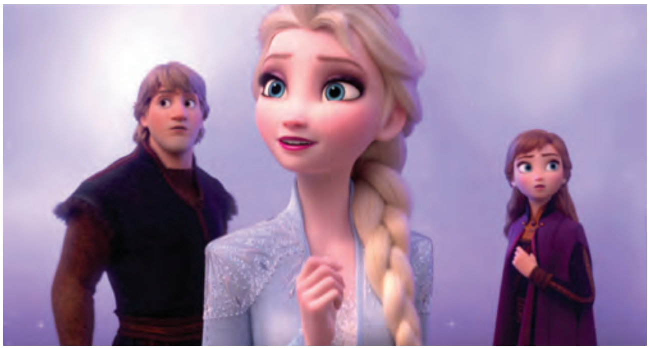
Bir kere başından sonuna kadar sürpriz gelişmelerle sürekli olayların yönü değiştirilerek izleyicideki merak duygusunun zirvede kalması sağlanıyor, üstelik bu geçişler de hikâyeyle tutarlı işlendiği için filmin akıcılığına hiçbir zarar vermiyor. Daldan dala atlasanız da akışı kolayca takip edebiliyorsunuz bu sayede.

Filmin bir diğer önemli artısıysa kesinlikle oyunculuklar; Daniel Craig kelimenin tam manasıyla döktürmüş detektif rolünde, bu adama takım elbise giydiği sürece her rol yakışıyor sanırım. Yan roller de karakterlerin orijinalliğini yansıtmayı başarmış. ■ MUTLU



EDİTÖRÜN NOTU: Daniel Craig için bile izlemeye değer. ★★★★☆

YÖNETMENLER: Chris Buck, Jennifer Lee **SESLENDİRENLER:** Kristen Bell, Idina Menzel, Josh Gad, Jonathan Groff **IMDb:** 7,1



FROZEN 2

Frozen 2 belki ilk filmin yakaladığı başarıyı yakalayamadı ama bu biraz ikinci filmlerin kaderinde var sanırım. Film hakkında, izlemeden önce tek duyduğum sadece Elsa'nın değişen saçı ve Kristoff'un şarkısıydı.

Açıkçası, Frozen 2 gibi bir film için bu çok da fena bir şey değil. Evet, kendisinin ilk film kadar vurucu bir mesajı yok ama zaten bu ikinci filmin amacı Elsa'nın güçlerinin nereden geldiğiniz açıklamak. Bu bir çocuk filmi. Elsa ve Anna'nın babasının onlara elemental ruhlarla ilgili anlattığı hikâyeyi duyar duymaz zaten "Aha!" diyorsunuz, "bu film kesin bu ruhlarla alakalı olacak." Ki öyle de oluyor, ormanın içinden gelen bir sesi takip ederek bu ruhların diyarına ulaşan Elsa'nın uyandırdığı güçlerle başa çıkmaya çalışması, bir yandan Anna ve Kristoff'un hikâyesi tempoyu çok düşürmeden filmi izletiyor size. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Disney'den kolay kolay kötü animasyon çıkmıyor. ★★★★☆

EMRE SÜMER

YÖNETMEN: James Mangold **OYUNCULAR:** Christian Bale, Matt Damon, Jon Bernthal **IMDb NOTU:** 8,2

FORD V FERRARI

Maalesef ruhu yok (Ferrari'den bahsediyor)

Motor sporları üzerine bir drama çekmek futbol, basketbol, boks gibi klasik sporlara film çekmeye kıyasla daha zordur. Çünkü klasik sporda kişinin vücudu bizzat kendi aracı iken motor sporlarında kişinin elinin altında teknoloji harikası bir araç vardır ve bu aracı sadece daha çok hırslandınız ya da büyük irade gösterdiniz diye daha iyi kullanamazsınız. Bu yüzden klasik spor filmlerinde izleyici sporcuyla daha kolay empati kurabilirken, ustalık isteyen bir araç söz konusu olduğunda aynı duyguyu geçirmek normal olarak daha zordur.

İşte Ford v Ferrari de bu konuda dersine çok iyi çalışmış. Satışları çakılan Ford firması müşterileri üzerinde kazanan bir şirket imajı yaratmak için Le Mans yarışlarını Ferrari'nin tekelinden almaya karar veriyor. Fakat bu işin sadece çok hızlı ve öfkeli bir araç yapmaktan ibaret olmadığını, işin arkasında sayısız saatler alan mühendislik, saha testleri, rakip analizleri ve disiplinli bir takım çalışmasının yattığını göstererek insan faktörünü başarılı şekilde tekrar öne çıkartıyor. Yani izleyicinin empati kurmasına yardımcı oluyor. Filmin merkezinde bağıran motorlar değil insan faktörü var. Tabii bu empati başarısında Ken Miles'in (Christian Bale) geçimsiz fakat ölesiye işine âşık karakterinin payı büyük. Carroll Shelby'nin (Matt Damon) önderliğindeki bu ekibin imkânsız görülen bu hayal için sarf ettiği çabaya şahit olup, şirket bünyesindeki anlamsız ego savaşlarına karşı verdiği mücadeleyi de görünce yarış denen şeyin aslında sadece %10'nun pistte gerçekleştiğini anlıyorsunuz. Özetle film araba motorunun içine bir ruh koymayı harikulade şekilde başarıyor.

Kendi adıma benzer türde bir film olan Rush kadar başarılı buldum Ford v Ferrari'yi. Saydığım nitelikler kadar yaşadıkları karşısında karakterlerin geçirdiği (ve imkânsız gibi görülen) değişimler filmi fazlasıyla inandırıcı ve sempatik kılıyor. Karakterler asla yapmam dedikleri konularda takımları için ödün vermeye başlıyorlar çünkü. En önemlisi de uzun süresine rağmen çağıl çağıl akıyor film. Dürüst olmak gerekirse benim için yılın sürprizlerinden biri oldu Ford v Ferrari. Bana bile böyle hissettiriyorsa motor sporu sevdalısı arkadaşlara neler hissettirir hayal bile edemiyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: İzlersin Ford olursun lord. ★★★★☆





YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Roman Griffin Davis, Thomasin McKenzie, Scarlett Johansson, Taika Waititi **IMDB NOTU:** 8,0

JOJO RABBIT

Çağdaşları arasında açık ara en sevdiğim yönetmen olan Taika Waititi'nin Nazi Almanyası'nda geçecek bir komedi-dram filmi çektiğini duyduğumda oldukça korkmuştum. Zira Avrupa'da herhangi bir sohbette bile Hitler'in adı geçtiği anda insanların gerildiğini düşününce böyle bir yapımda ufak bir hata kendisinin tüm kariyerini sosyal adalet savaşçılarına yem edebilirdi.

Ancak sevgili okurlar, doğrudan girmek istiyorum, Jojo Rabbit mükemmel olmuş, mükemmel. Neresinden övmeye başlasam bilmiyorum; hikâye, tema, atmosfer, kurgu, oyunculuklar, kostümler, muhteşem müzikler... bu küçük kareye hangi birini sığdırayım yahu. Tek tek anlatmaktansa şöyle ifade etmeye çalışacağım:

Tek bir filmin içinde neşeyi, hüznü, mutluluğu, savaşı ve getirdiği yıkımı, çocukluğu ve arkadaşlığı, masumiyeti, korkuyu ve daha nicesini bu kadar yoğun şekilde hissettirebilmek, işte Jojo Rabbit'in başardığı şey tam olarak bu.

Üstelik bunu hikâyedeki sürprizlerle, vurucu sahnelerle değil; her saniyeyi sindirerek yapıyor. Nasıl anlatılır bilmiyorum ama, bu filmin kendine has bir ruhu var. Ve bitirmeden bir saygı duruşu olarak şunu da eklemek istiyorum, bu filmi Taika Waititi dışında kimse yapamazdı. ■ **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: Waititi'nin ustalık eseri, birçok yönüyle "özel" bir yapım. ★★★★★

MIDWAY

YÖNETMEN: Roland Emmerich
OYUNCULAR: Ed Skrein, Patrick Wilson, Woody Harrelson, Luke Evans
IMDb NOTU: 6,7

Katılır mısınız bilmem ama bence güncel WWII filmleri eskilerin tadını veremiyor. Son 10 yıla şöyle bir bakınca Fury veya Dunkirk gibi başarılı isimler olsa da fazla "yeni" olduklarını hissediyorum bu yapımların izlerken.

İşte R. Emmerich'in (Independence Day) yeni filmi Midway, uzun süre sonra bana o eski WWII filmlerinin akıcılığını ve doğallığını hissettirmeyi başardı. Midway bizi 2. Dünya Savaşı'nın diğer yarısını oluşturduğu halde popüler kültürde Avrupa cepheleri kadar yer edemeyen Pasifik Cephesi'ne götürüyor.

Çocukluğumdan beri savaş filmlerini seven ve izleyen biri olarak rahatça söyleyebilirim ki Midway bu konuda işini gayet iyi yapmış; gemi ve uçak tasarımları göz alıcı, muharebeler capcanlı ve savaşta kullanılan taktikler de izleyiciye aktarılmış.

Oyunculuklar üst düzey olmasa da ben yeterli buldum, çekimler ve kurgu genel olarak güzel, özellikle olayları zaman zaman Japon tarafından da izlemek beni çok mutlu etti. Hikâye biraz yüzeysel kalmış gibi hissettim ancak kapsayıcı olması için sanırım böyle olması gerekiyordu. WWII sevenleri memnun edecek, başından sonuna kadar akıp giden gayet eğlenceli bir film olmuş kısacası. ■ **MUTLU**



EDİTÖRÜN NOTU: Eğer 2. Dünya Savaşı'na ilginiz varsa, 2 saatin nasıl geçtiğini anlamamanız olası. ★★★☆☆

EREN ERYÜREKLİ

DEMONS & WIZARDS III

YENİ ALBÜM

Şeytanlarla büyücüler meşk ederken

En son bir Demons & Wizards albümü çıktığında bu sayfaları okuyan arkadaşlardan bazıları henüz doğmamıştı bile. Tam 15 yıl olmuş ki o 15 yılda grubun ilk iki albümünü dinlemeyi sürdürmüşüm bir şekilde. Ve nihayet Blind Guardian'dan Hansi Kürsch ve Iced Earth'den Jon Schaffer'dan müteakip bu süper-grup yeni bir albümle kulaklarımızı şenlendirmeye geldi.

Albüm klasik metal tınılarını bolca duyacağınız, yer yer 80'lerin sound'una yaklaşan parçaların da olduğu bir yapıda (Midas Disease ve Invincible) ve hemen her parça olabilecek en iyi şekilde üretilmiş. Pek boş yok yani. Ha bazı parçalar sizin zevkinize uymaz orası ayrı ama pek çoğu genel metal dinleyicisini kapabilecek işler.

Tabii ki grubun ilk iki albümünden de epey materyal bu yeni albümde hissediliyor. Misal giriş parçası ve albümün tartışmasız yıldızı olan Diabolic ton olarak ilk albümün giriş parçası Heaven Denies'ı anımsatıyor veya Timeless Spirit, Down Where I Am'in bir başka tonda çalınmış hali gibi. "Bu benzerlikler iyi hoş da hiç yeni bir numune yok mu?" diyeceksiniz haklı olarak. Bu da bizi para hırsıyla yozlaşan hemen her kurumun acımasızca eleştirildiği Midas Disease parçasına geri döndürüyor. Sound eski olsa da hem Kürsch'ün vokallerini farklı bir tarzda kullanması hem de albümde ayrıksı durması sebebiyle bence yenilik içeren bir parça.

Bu noktada albümün en zayıf noktasına geliyoruz ki bu da artık metalci dede seviyesine geçen Jon Schaffer'in gitar riff'leri. Kardeş sen zaten Iced Earth'de de aynı riff'leri basıyordun, burada da aynı dı dı dıı dıı dı dıı dı kafada gidince parçaların kimisi sıradanlaşmış kimisi de bu tekdüzelikten çıkış yolları ararken karmaşık bir şey olmuş. Neyse ki başımızda Hansi reyiz var da onun artık şeytan mıdır büyücü müdür bilemediğimiz muhteşemlikteki sesi parçaları epey yukarı taşımış. Normalde basit riff'lerle örülü bir parça olan Wolves in the Winter onun inişli çıkışlı vokalleriyle değerlenirken kendinizi Dark Side of Her Majesty'nin harika nakaratlarını mırıldanırken bulmanız epey mümkün. Şimdi burada Jon dedeyi çok gömdüm gibi oldu ama özellikle Split ve Children of Cain'deki müzikal performansı da takdire şayan hani. Davullar ve sololar biraz geriden akıyor albümde, o beni biraz üzdü yoksa Timeless Spirit ve Final Warning'in gitar partisyonları hiç fena değil, keşke daha fazlası olsa dedim. Davullarınsa ruhuna Fatiha yani, herhangi bir stüdyo müzisyenine de emanet edebilirlermiş Frederik Ehmke'yi yormak yerine.



Sözün özü albüm beklentileri ucu ucuna da olsa karşılayan, başarılı ve oldukça doğru notalara basan, garantici bir yaklaşımla kotarılmış belli ki. 11 şarkıdan 7-8 tanesini sevdiysem zaten ben daha bayağı bir dinlerim bunu demektir. Bahsettiğim iki grubun tarzından da öğeleri barındıran ama kendi sound'u da olan Demons & Wizards'tan bir tık daha fazlasını beklesem de buna da şükür deyip albümü tekrardan dinlemeye koyuluyorum şu an. Bunu severseniz ilk iki albüme de kesin bakın derim, özellikle Fiddler on the Green şarkısında gözü yaşlanmayan taş kalplidir, bu da böyle biline.

EDİTÖRÜN NOTU: Hansi ve Jon babalar ortalığın tozunu tam attıramasalar da kulaklarımızın pasını şöyle bir temiz siliyorlar ki bu da benim için yeterli. Bir de Hansi'nin sesi nedir öyle abi ya... İnsan mısın? ★★★★☆



AVANGED SEVENFOLD
DIAMONDS IN THE ROUGH



Aslında yeni bir albüm değil Diamonds In The Rough. Fakat grubun albümlerinde yer almayan parçalarını bir araya getiren bu toplama, Spotify gibi dijital yayın kanallarında ilk kez yer alıyor. Tabi ilk 2008'deki orijinalinde yer almayan (fakat daha önce yayınlanmış) 5 parça daha eklenerek. Albümdeki gerçekten yeni tek parça Hail to the King albümü için hazırlanan fakat orada yer bulamayan Set Me Free.

Yeni eklenen parçalardan gidersek; benim gruba çok yakıştırdığım şekilde blues tatlar içeren oldukça hoş bir power ballad olmuş Set Me Free. Ben hayli beğendim. Diğer eklenen parçalar St. James, 4:00 AM ve Lost It All da daha tempolu parçalar fakat A7X hiti olabilecek seviyede de değiller doğrusu. Bu toplama albümdeki en başarılı parçaların Dancing Dead, Demons ve Girl I Know olduğunu düşünüyorum ki grubun önceki albümlerinde yer alan pek çok parçadan da iyiler bence.

Diamonds In The Rough sadece A7X hayranlarına hitap edebilecek bir albüm. Gruba bu albümle başlamak isterseniz yanlış bir fikir edinirsiniz yani. Genel kalite olarak da hiç fena sayılmaz. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yeni albümü beklerken gideri var. ★★★☆☆

EMINEM 11. ALBÜMÜ "MUSIC TO BE MURDERED BY"I YİNE ÖNCEDEN HABER VERMEDEN YAYINLADI.



ISLANDMAN
KAYBOLA

İnsanlara Islandman önerdiğimde yaptığı müziğin hangi tarzda olduğunu soracaklar diye geriliyorum. Montreaux Jazz Festivali'nde ödül aldığından başlayıp birkaç ilginç kelime kullanarak şaşkın bakışlara maruz kalıyorum.

Tolga Böyük tarafından yaratılan kurgu müzik karakteri, son zamanlarda çıkardığı teklilerle ağzımıza birer parmak bal çalsa da nihayet yayınlanan Kaybola albümüyle grup bizi bir yolculuğa çıkarıyor. Kendi deyişiyle Şamanik ritimler, farklı kültürlere ait gitar tınıları ve elektronik müziğin güncel güçlü alt yapısıyla kültürler arası bir müzik yolculuğu bu.

Albümü ilk dinlediğimde gözlerimi kapattım ve kendimi mistik ama bir o kadar da modern, farklı boyutta hissettim. Beni günümüz elektronik müzik altyapısına alıştıran ve aynı zamanda Assasins's Creed evrenindeymiş gibi yıllar öncesine götüren, tanımlanamayan ritimlerle bulunduğum yerin farkına varmamı sağlayan gitarın uyumu olağanüstü.

Lamani, Shu! ve Sahara bir adım öne geçen parçalar olsa da sanırım en güzeli bir saatinizi kendinize ayırmak diyebilirim. ■ **ARES**

EDİTÖRÜN NOTU: Farklı bir deneyim, farklı bir müzik mi arıyorsunuz? Buldunuz!
★★★★★



SEPULTURA
QUADRA

3 sene önce bu zamanlar deli gibi Machine Messiah dinliyordum. Bence "yeni" Sepultura'nın kendini bulduğu bir albümdü, tekrar tekrar dinleyip her şarkıda farklı tatlar keşfettiğim bir müzik ziyafetiydi. Artık bu noktadan sonra Cavalera muhabbeti yapanın ağzına kürekle vurmak lazım; müthiş davulcu Eloy Casagrande'le birlikte bu kadro artık Sepultura'dır. Bundan sonra eskisi, yenisi yok yani. Ancak yeni albümü doğrudan Machine Messiah'la kıyaslayarak hata yaptım, o yüzden de Quadra yeterince sert, yeterince kaliteli olsa da biraz 'çiğ' geldi bana. Machine Messiah'taki şarkıların içinde duyguyu daha net hissetmiştim, o elektriği Quadra'nın tamamında alamamamı bazı şarkılardaki (hiç sevmediğim) nu-metal etkilerine bağlıyorum. Ama bu durum son iki albümü birbiriyle kıyaslamamla alakalı, yoksa genele bakınca taş gibi bir albüm Quadra. Dark Souls müzikleri gibi başlayan Guardians of Earth, kadın koroyla ayrı bir havaya bürünen Last Time, acayip bir enstrümantal olan The Pentagram, bir zirve noktası diyebileceğim Agony of Defeat gibi şarkılar da Sepultura'nın sağlam eserleri arasına katıldılar bile.

Sonuç olarak Sepultura hâlâ daha Brezilya'nın en büyük metal grubu olduğunu gösteriyor ve artık tüm kıyaslamalara da kapıyı kapadığını dosta düşmana ilan ediyor bu albümle. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Artık eski-yeni ayrımı yok; gerçek Sepultura bu.
★★★★☆



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: David Weil OYUNCULAR: Al Pacino, Logan Lerman, Lena Olin, Dylan Baker
IMDB NOTU: 7,1

HUNTERS

Biraz klişe bir çorba olsa da...

Kelimelerle anlatılamayacak boyutta kötülüklerin insan tarafından insana yapıldığı tam bir küresel delilik ve vahşettir II. Dünya Savaşı. Her ulus bu şiddet sarmalı içerisinde payına düşeni yapmış ve kurtulanlar "Never again!" (Bir daha asla!) sözünde sloganlarını bulmuştur. Prime özel dizisi Hunters da buradan türeyen eserler kervanının şimdilik son halkası. Konusu boş bir öğleden sonra yatağınıza uzanıp okuduğunuz soluksuz akan macera romanları gibi basit. 1977'deyiz ve Holokost'tan sağ kurtulan bir grup Yahudi'nin Amerika'da gizlenmiş Nazi Almanya'sı askeri liderlerinden birini tesadüfen tanımasıyla olaylar gelişip genel bir insan avına doğru yol alır. Al Pacino'nun karakteri Meyer Offerman grubun beyni ve finansörüyken etnik çeşitliliğe sahip diğer karakterlerin her biri de öyle ya da böyle savaştan nasibini almış isimlerden oluşuyor. Yeniyetme Jonah'sa saf kahramanımız rolünde olsa da bu kadar karanlık bir işin yavaş yavaş onu da avladıkları kişilere benzetmesi kaçınılmaz gibidir.

Öncelikle Yahudilerle bir probleminiz varsa bu diziyi izlemeyin, zira rahatsız olacaksınız. Dizi Yahudiliği öyle bir mazlumlaştırıp gözümüzde abartıp parlatıyor ki... Derken o acayip final geliyor ve işlerin iç yüzünün hiç de göründüğü gibi olmadığını filan da anlıyoruz ama bitmek bilmez işkence sahneleri, sürekli intikam arayışı bir süre sonra dizinin Alman karakterlerine hafiften sempati beslemenize bile yol açıyor. Ama yine o noktada Almanların da olabildiğince karikatürize çizildiğini (ki Yahudi karakterler de aynı şekilde stereotiplere mahkûm edilmiş) fark ediyorsunuz. Ve anlıyorsunuz ki her ne kadar oldukça ağır mevzularla dirsek teması kursa da Hunters aslında çizgi romanlara fazlaca öykünen bir yapım, dolayısıyla hikâye ve karakter yapısını da buna göre kurup şekillendiriyor. Hani çok da kafaya takmadan izlerseniz eğlenceli bile olur. Arada bolca Amerikan ırkçılığı yergisi olduğunu da eklemeliyim. Oyunculuklar gayet iyi ve nihayet abartmadan oynayan bir Pacino seyrediyoruz yıllar sonra, lakin dizinin esas problemi yukarıda bahsettiğim birbirinden uzak tarzları (yani çizgi romanlar ve Holokost hakkında bir gerilim olmak) birleştirmeye çalışması ve pek de başarılı olamaması. Buna bir de 70'lere özgü pulp ve abartılı anlatım tarzı karışınca mevzu iyice çorba olmuş durumda.

Ama en azından leziz bir çorba bu ve sürdüğü 10 bölüm boyunca (ki bence pekâlâ 6-7 bölüm de yetermiş) Hunters kendini izletmeyi başarıyor. Bu arada tarihsel olarak da epey bilgilendirici bir dizi bu. Özellikle savaştan sonra Nazi bilim adamlarının Amerika'ya getirilip sahte kimliklere yeni yaşamlara başlaması ve nihayetinde Ay'a gidişin zemin taşlarını döşemeleri oldukça ilginç ve ürpertici bir bilgi. Kısacası 1-2 bölüm bakıp devam etmeye öyle karar vermenizi öneririm, bir de önyargılarınızı bir kenara bırakmanızı izlerken.

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz karman çorman olsa da izlerken sıkılmadığım farklı bir diziydi Hunters. Çıkarsa ikinci sezonu daha bile iyi olabilir.

★★★☆☆

○ **YARATICI:** Laeta Kalogridis ○ **OYUNCULAR:** Anthony MacKie, Chris Conner, Renée Elise Goldsberry, Will Yun Lee, Lela Loren ○ **IMDb NOTU:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

2. SEZON



ALTERED CARBON

Takashi Kovacs'ın beklenen dönüşü nihayet kapımızda. 30 yıl sonrasında geçen olaylar Kovacs'ı Quell'in peşinden doğduğu gezegene getirir ve Meth'leri öldüren bir silah da işin içine girince valisinden hurdacısına hemen herkesin dâhil olduğu bir kovalamaca başlar. Yeni Kovacs olarak Anthony MacKie hem aksiyonun hakkını vermiş hem de dramatik anlarda daha inandırıcı Joel Kinnaman'a göre. Konu akışı nihayet bizi bu dünyanın geçmişine dair pek çok sırla da tanıştırıyor ve yeni kapılar açmayı da ihmal etmiyor geleceğe dair. Ama ilk sezonun o kara-film havasını sevenler yerine gelen askeri-bilimkurgu tarzından çok hoşnut kalmayabilirler. Aksiyon sahneleri yine çok iyi çekilmiş ama yeni bir hissiyat vermiyorlar. Bu sezon daha çok odaklanılan Kovacs ve Quell aşkıysa biraz sıradan. Sezonun yıldızıysa bir hatadan mustarip olan Poe karakteri bence, gitgide insanileşen bu yapay zekâ karakterin öykünün duygusal ağırlığını layığıyla taşıması da hayli ironik. Hızlı akan bu sezonun ardından bomba gibi bir 3. sezon bizi bekliyor yalnız, benden söylemesi. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Daha kişisel bir öykünün anlatıldığı yeni sezon suya sabuna pek de bulaşmadan iyi bir macera sunuyor ama ilk sezonun o karanlık havasını da aramıyor değil insan. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Jonathan Entwistle, Christy Hall ○ **OYUNCULAR:** Sophia Lillis, Sofia Bryant, Wyatt Oleff ○ **IMDb:** 7,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



I AM NOT OKAY WITH THIS

Tıpkı The End of the F***ing World gibi Charles Forsman'ın çizgi romanından uyarlama, üstelik bir de aynı yönetmeden. I Am Not Okay With This ile The End of the F***ing World'ün tonlarındaki şaşılmaz benzerlik bunu kanıtlar nitelikte. Uzun lafın kısası The End of the F***ing World'u beğendiyseniz, I Am Not Okay With This'i beğenmeniz kuvvetle muhtemel.

Sydney, ya da arkadaşlarının deyimiyle Syd, Pensilvanya'ya yeni taşınmış bir lise öğrencisi. Tıpkı onun gibi "yeni çocuk" olan Dina'yla arası oldukça iyi. Babasının intiharından sonra fark ettiği birtakım telekinezi güçleri yaşamını zora sokuyor. Sadece sinirlendiği, üzüldüğü ve utandığında ortaya çıkan bu yetenekleriyle ilişkisi bence çok "tatlı" işlenmiş. Bunların haricinde Stan'le olan kimi zaman romantik, kimi zaman aromantik olan ilişkileri tahmin ettiğimin aksine hiç sıkmıyor.

Birinci sezon inanılmaz derecede havada bitiyor ve bütün bilinmeyenleri ikinci sezona bırakıyor. Bu tip finallerden nefret ediyorsanız tadınızın kaçması mümkün fakat içtenlikle söyleyebilirim ki ben şimdiden ikinci sezonu merakla beklemeye başladım! ■ **CEVDET**

EDİTÖRÜN NOTU: İzlediğiniz en iyi dizi olmayacak kabul fakat izlediğiniz en kötü dizi de olmayacak, çerezlik kelimesinin çok yakıştığı yapımlardan. ★★★☆☆

FİNAL SEZONU



○ **YARATICI:** Raphael Bob-Waksberg
○ **SESLENDİRENLER:** Will Arnett, Amy Sedaris, Alison Brie, Aaron Paul
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

BOJACK HORSEMAN

Bundan dört yıl kadar önce "ilginçmiş" diye izlemeye başladığım BoJack Horseman, meğer altı sezonluk bir terapiymiş. BoJack'in havuz partilerinden başlayıp giderek daha derin sulara dalan hikâyesi, kendine yakışır şekilde tuhaf bir sessizlikle bitti.

Son sezonun üç aylık bir mola vererek iki parça halinde yayınlanması biraz havayı dağıtmış olsa da hem karakterler hem de izleyenler açısından atmosferi yoğun ve ağırdı. Senaryonun hikâyeyi bir yerlere bağlama derdi olmaması, sempatik Hollywoo(d) numaralarına başvurulmamış bir son yazılması öyle iyi bir karar olmuş ki, sonunda dünyaların yıkıldığı ya da sevenlerin kavuştuğu birçok diziden daha etkiliydi. Daha gerçek, daha dokunaklıydı.

BoJack Horseman uzun yıllar eskimeyecek bir dizi ama olur da insanlığın kafasının içindeki kaos dinerse, belki dizinin de geçerliliği kalmaz. ■ **SERPİL**

EDİTÖRÜN NOTU: "Hayat berbat." ★★★★★

Meddya

YÖNETMENLER: Emre Şahin **OYUNCULAR:** Cem Yiğit Üzümoğlu, Tommaso Basili, Selim Bayraktar, Birkan Sokullu, Tuba Büyüküstün **IMDb NOTU:** 8,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

RISE OF EMPIRES: OTTOMAN

Osmanlı İmparatorluğu'na karşı pek ilgim olmasa da önemli birkaç olay hakkında okumayı ya da izlemeyi seviyorum. Çağ değiştiren, tarihte bir kez başarılan İstanbul'un fethi de bu tarihi olaylardan en önemlisi olduğu için çıktığı ilk günlerde izledim Rise of Empires: Ottoman isimli mini diziyi.

Öncesinde diziyle ilgili pek bilgim yoktu. İlk bölümü izlerken klasik dizi formatı yerine belgesel tarzında olmasına şaşırdım. Üstüne ilk bölümün ortalarında tanıdığım birkaç kişiyi görünce Türk yapımı olduğunu öğrendim. Güzel performansına rağmen Fatih Snow Mehmet tipini ben de biraz garip buldum. Ama Çandarlı da tam Çandarlı olmuş mesela! Tuba Büyüküstün'ün oyunculuğunu ve Ana'nın zorlama hikâyesini beğenmedim. Celal Şengör'ün Osmanlı'yı anlatması bana garip geldi. Gözler bir İlber Ortaylı aramadı değil!

İlk bölümlerde hikâye daha ayrıntılı işlenirken sanki son bölümde yapımcılar bitirmeleri gerektiklerini anlayıp hızlanmışlar gibi. Yine de o "mistik" olay hariç derli toplu bir dizi olmuş Rise of Empires. Keşke farklı hikâyelerle seriye dönüşse. ■ ARES



EDİTÖRÜN NOTU: İlk defa bir yapımda İstanbul'un fethi nispeten düzgün bir şekilde anlatılmış.
★★★★☆

YARATICI: George Lucas **SESLENDİRENLER:** Tom Kane, Matt Lanter, Ashley Eckstein **IMDB NOTU:** 8,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Cartoon Network, Disney+

STAR WARS: THE CLONE WARS

FİNAL SEZONU



Dave Filoni'nin biricik bebeği The Clone Wars muhteşem bir şekilde ilerlerken bir anda tadı damağımızda kalmış bir şekilde erkenden sona ermişti. Şükürler olsun ki Disney bazen de olsa Star Wars için doğru kararlar alıyor.

Adından da anlaşılacağı üzere The Clone Wars ikinci ve üçüncü filmin arasındaki olaylarla dolu dönemi anlatıyor, final sezonuysa hikâyeyi direkt olarak Star Wars: Revenge of the Sith'e bağlıyor.

Final sezonunun henüz sadece iki bölümünü izleyebildik. Clone Force 99'la yılların eskitemediği klon komutanları Cody ve Rex'in başrollerde olduğu bölümlerde hikâye de aksiyona eşlik ediyor, zira ikili eski bir dostun peşinden gidiyorlar.

Dizi seviye atlamış ve bütçe farkı kendini net şekilde belli ediyor. İlk bölüm alıştığımız renkli The Clone Wars olsa da ikinci bölümde hikâye bir anda karardı. Ne olup bittiğini söylemeyeceğim tabii ki. Güç sizinle! ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: İlerleyen bölümlerde hafızalara kazınacak sahnelerin bizi beklediğinden eminim.
★★★★☆

YARATICILAR: Charlie Day, Megan Ganz, Rob McElhenney **OYUNCULAR:** Rob McElhenney, Elisha Henig, Ashly Burch **IMDb NOTU:** 7,4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Apple TV+



MYTHIC QUEST: RAVEN'S BANQUET

Tüm zamanların en başarılı DVO'larından olan Mythic Quest'in arkasındaki yapımcı ekibi bizzat stüdyolarında görüp bu zorlu geliştirme sürecine tanıklık etmek istemez misiniz?

Apple'ın yeni dizisi Mythic Quest: Raven's Banquet, bizi kurgusal bir yapım olan Mythic Quest'in mutfağına, kanlı canlı bir oyun stüdyosuna götürüyor ve birbirinden eğlenceli karakterlere sahip yapımcı ekibin gerek geliştirme sürecinde karşılaştığı zorlukları, gerek de birbirleriyle mücadelelerini anlatıyor. Biraz dram, biraz komedi, biraz absürtlük ve bolca oyun var Mythic Quest'te. Bir kere karakterler ve yaşananlar başlı başına keyifli, senaryonun üstünde bolca çalışılmış. Bir de bunların üstüne yığınla oyun referansı eklenince ortaya çıkanlar beni fazlasıyla memnun etti.

Önemli bir artı olarak dizinin yapımcısının bizzat Ubisoft olduğunu, bu sayede işlenen temanın gayet gerçekçi şekilde aktarıldığını da eklemek gerek.

Eğer oyunların yapım süreçlerine ilginiz, hele bu konuda bir kariyer hedefiniz varsa Mythic Quest'e mutlaka bir şans verin derim. Zaten bir kere başladıktan sonra bir çırpıda bitirmek isteyeceksiniz ilk sezonu. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Bir Oyungezer okurunun sevmeme ihtimali yok, izleyiniz efendim.
★★★★☆

EDİTÖRÜN SEÇİMİ

MARCIN BATYLDA

WITCHER EVRENİ

Kıta hakkında bilmek istediğiniz her şey

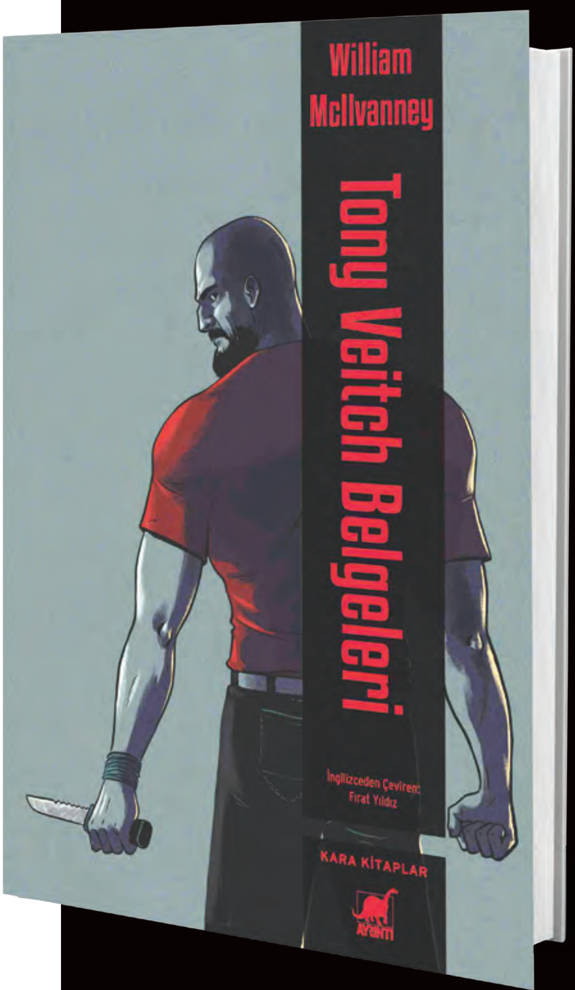
CDPR ve Dark Horse Comics'in ortaklaşa hazırladığı ve hem oyunların hem de kitapların geçtiği dünyayı neredeyse tüm ayrıntılarıyla anlatan Witcher Evreni adlı ansiklopedik derleme nihayet Türkçe olarak bizlerle. Kitapta Kıta'nın coğrafyasından tarihine, büyü sisteminden dinlerine, bu topraklarda yaşayan ırklardan canavar türlerine ve Nilfgaard İmparatorluğu'nun kuzey topraklarını işgaline dek pek çok konu ele alınıyor. Bunların dışında Witcher'ların nasıl ortaya çıktığı, büyülü mutasyonları ilk olarak kimin yarattığı gibi daha önce başka yerlerde görmediğimiz, duymadığımız ayrıntılar da var içerisinde. Tabii bir de Geralt'ın ilk kitaptan son oyuna kadar olan hikâyesi... Ki bütün romanları okumadıysanız bu son bölümü atlamak isteyebilirsiniz, yoksa çok büyük spoiler yersiniz, benden uyarması.

Dandelion, Yennefer, Vesemir, Geralt ve Borch Üçkarga'nın ağzından yazılan bu bölümlere ek olarak sayfa kenarlarında, resimlerin altında ya da özel kutucuklarda hayali akademik kitaplardan yapılmış alıntılar, demeçler, anekdotlar ve hatta bazı esprili notlar da bulunuyor. Kuşe (parlak) kâğıda basılı, sert kapaklı cildin en çok dikkat çeken yanıysa kimi tam sayfayı kaplayan renkli çizimleri elbette. Bunlardan bazıları direkt olarak ikinci ve üçüncü oyundan alınmış, bazılarıysa kitaba özel olarak çizilmiş.

Çevirirken epey eğlendiğim bir eser oldu Witcher Evreni. Hem çok sevdiğim bu dünya hakkında yeni şeyler öğrendim hem de CDPR'ın kitaplardaki bilgileri nasıl cımbızla çeker gibi çektiğini, oyunların neden bu kadar detay manyağı olduğunu yakından görmüş oldum. Koleksiyoncular kaçırmasın. ■ M. İHSAN



EDİTÖRÜN NOTU: The Witcher hayranlarının kesinlikle kaçırmaması gereken, koleksiyonluk bir eser. ★★★★☆



WILLIAM MCILVANNEY

TONY VEITCH BELGELERİ

Glasgow suç sosyetesinin izinde

W. McIlvanney, 1936-2015 yılları arasında, İskoçya'da yaşamış gazeteci ve yazar. Tony Veitch Belgeleri'yse, orijinali 1985'te yayınlanmış, 20. yüzyılın son çeyreğinde geçen ve internet öncesi dönemin son demlerini gayet yerinde tespitler, dozajı iyi tutturulmuş esprilerle yansıtan; temposunu, okurun merak ve ilgisini fazla düşürmeyen bir polisiye roman. Birkaç farklı şiddet olayı, aynı mekânda, İskoçya'nın sanayi-liman şehri Glasgow'da geçiyor ve kentle ilgili birçok özellik, hepsi birbirinden renkli karakterlerin ağzından veya iç düşünceleri aracılığıyla anlatıya serpiştirilmiş. Evsiz bir adamın son nefesinde cinayet masası dedektifi Laidlaw'u görmek istemesiyle başlayan, ilk bölümlerde biraz karmaşık görünen olaylar örgüsü, son sayfalarda, kitabın genel mizah seviyesine uygun şekilde, olabildiğince yumuşak ve etkileyici espriler eşliğinde sonuca bağlanıyor. Çok sayıda baş ve yan karakter, Glasgow kentinin içinde ünlü olan sayısız mahalle, bar, lokanta gibi başlarda biraz yorucu gelen ayrıntılar, romana adını veren T. Veitch belgelerinde yazılı, mizah ve taşlama ağırlıklı felsefi paragraflarla yerini gülümseten, yumuşak duygulara bırakıyor. Olay örgüsünü ve karakterlerin yan öykülerini karıştırmamanız adına, mümkün olduğunca az ara vererek, dört-beş solukta okumanızı öneririm bu 300 sayfalık ilginç, geçen yüzyıla sevimli bir bakış atan polisiye romanı. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Yakın geçmişte geçen, renkli ve duygusal-felsefi-mizahi düzeyini genel olarak iyi ayarlamayı başarmış, nostaljik bir polisiye. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

KEEP YOUR HANDS OFF EIZOUKEN

Eizouken film kulübü demek

Geçen ay Sezon Animeleri kısmında da yazdığım gibi bu biraz anlatması zor bir anime.

Üç liseli kızımız var, Asakusa geek, Misuzaki ünlü bir model, Kanamori de ters ve suratsız bir kişilik. Asakusa çocukluğundan beri geri planlar, tuhaf makineler vs. çizme meraklısı, Misuzaki'yse karakter çizimleri konusunda çok iyi. Kanamori'nin o tip teknik bir yetisi yok ama o da para yönetimi, lobicilik, şantaj (!?) gibi konularda doğuştan yetenekli. Misuzaki'nin ailesi onun animeyi bırakıp oyuncu olmasını istediği için virajı açıktan alıyorlar ve okulda Film Kulübü kuruyorlar. Amaçları anime yapmak.

Bir anime yapma animesi yani Eizouken. Eğer anime tarzında olsun veya olmasın animasyon yapımıyla uzaktan veya yakından ilginiz varsa, hem teknik açıdan hem de insan faktörü açısından süreç hakkında çok şey öğretiyor. Ne bileyim bir aksiyon sahnesindeki bir patlamayı kısıtlı imkânlarla nasıl etkileyici bir şekilde sunabiliriz, bir elektrikli testere animasyon içinde nasıl hareket edebilir, müziği ve ses efektlerini nerede ne şekilde kullanmalıyız gibi sürüsüyle noktaya değiniliyor. Veya öte yandan Asakusa ve Misuzaki'nin her şeyi mükemmel yapma çabaları ama Kanamori'nin parasal ve zamansal kısıtlamaları göz önünde bulundurarak onları sınırlamaya çalışması ama öte yandan heyecanlarını kırmayacak kadar da sınırlamamaya çalışması; Asakusa'nın antisosyal yapısına rağmen yönetmen olduğu için başkalarına talimat verebilmeyi öğrenmesi gibi insansal detaylar da çok önemli bir yere sahip Eizouken'de.

Biraz sıkıcı bir paragraf oldu galiba bu soldaki, ki zaten ben de bundan endişe ediyordum. Eizouken bu paragrafın gözünüzde canlandırdığı gibi bir şey değil büyük ihtimalle. Hani böyle durağan bir konsepti nasıl dinamik ve eğlenceli sunabiliriz diye çok kafa yormuş belli ki yapımcılar. Diyaloglar aşırı dinamik, animasyonlar aşırı dinamik, sürekli bir koşuşturmaca, sürekli bir laf sokuşmaca, araya giren alakasız fantastik sahneler derken bölümler çok hızlı akıyor.

Şahsen anime prodüksiyonu konusuna özel bir ilgim yok ama ben bile çok keyifle izliyorum Eizouken'i. Eğlencesi bir tarafa, bir izleyici olarak da yeni şeyler öğrenmemi, izlediğim diğer animelere farklı bir gözle bakabilmemi, onlardan farklı bir tat alabilmemi sağlıyor az çok. Siz de bir deneyin derim.



YENİ ANİMELER

■ Yeni birkaç duyuru: Olympia Kyklos, Tower of God, Mars Red, Uzaki-chan Wants to Hang Out, By the Grace of the Gods... A bu kadarcık mı?

■ Legend of Galactic Heroes: Die Neue These'nin ikinci "sezonu" film serisi olarak çıkmıştı garip bir şekilde. Şimdi o film serisi TV serisi haline getiriliyor. Nisan'da başlayacak.

INTERSPECIES REVIEWERS

Bu arkadaşlar yeni yayınlanmaya başlayan, neredeyse hentai sayılabilecek bir ecchi/komedi anime. Fena olmayan yorumlar ve puanlar toplayarak hayatına normal bir şekilde devam ediyordu.

Sonra animeyi Batı'da yayınlayan Funimation'a ve Amazon Prime'a cinsel içerik nedeniyle tepkiler gelmeye başladı ve ikisi de Interspecies Reviewers'ı yayından kaldırdı. Ardından popüler bir Youtuber tepki olarak izleyicilerinden My Anime List'e girerek animeye 10 puan basmalarını istedi, daha popüler bir Youtuber da ona katıldı, sonuç olarak Interspecies Reviewers bir anda en yüksek puanlı animeler listesinin ikinci sırasına yerleşti. Ardından MAL yöneticileri bu tip bir manipülasyona izin veremeyeceklerini söyleyerek o dönem verilen puanları sildi. İyi de oldu, geçen sezon Chihayafuru 3'ün Vinland Saga'dan daha yüksek puana sahip olmasını sindiremeyenler Chihayafuru'yu düşük puan yağmuruna tutmuştu hiç hak etmediği bir şekilde ve ciddi sinirlenmiştim duruma. O da düzelmiş oldu bahaneyle.

Neyse, nihayetinde Interspecies Reviewers kârlı çıktı bu işten, şu an sezonun en popüler animesi konumunda. Durduk yere isim yaptı yani. Ben de merak ettim şahsen bu olaylardan sonra, hele bir izleyeyim bakalım.



KISA KISA

■ My Hero Academia mangasında kötü karakterlerden birinin gerçek adının Maruta Shiga olduğu açıklandı. Bu isim Japonya'nın 2. Dünya Savaşı'nda Çinli ve Koreliler üzerinde yaptığı deneylere bir gönderme, ki mangadaki karakter de insanlar üzerinde deneyler yapıyor zaten. Tepkiler geldi, manga Çin ve Kore'deki dijital platformlardan kaldırıldı. Ardından manganın yayıncıları özür diledi ve karakterin ismi Kyudai Garaki olarak değiştirildi.

■ Alita'nın Hollywood yapımı live-action'ının devam filmini isteyenler Oscar ödülleri sırasında uçakla #AlitaSequel ve #AlitaArmy yazan bir pankart dolaştırdı.

■ Carole & Tuesday'in yönetmeni Shinichiro Watanabe: "Carole & Tuesday'i yapmak istememin sebeplerinden biri insanların Batı müziği dinlemesini istememdi, umarım bazıları için bir kapı açmışımdır."

■ Japonya'da 2019'da dijital manga satışları %29,5; fiziksel cilt satışlarıyla %4 artmış. Genel olarak dijital pazar %23,9 büyürken fiziksel pazar %4,3 küçülmüş. Ortalama olaraksa %0,2'lik bir büyüme var ki manga sektörünün 2014'ten beri ilk kez büyüme gösterdiği yıl olmuş 2019.

■ 7 Deadly Sins'in 40. cildi geçtiğimiz ay çıktı. 41'in son cilt olacağı duyuruldu. ReLife'ın 2018'de biten mangasının yeni çıkan 15. ve son cildine yeni bir epilog bölümü eklendi.

■ Yeni bir Captain Tsubasa mangası başlıyor. Aylık yayınlanacak.

■ Shounen Jump'ın baş editörü Demon Slayer mangasının popülaritesinin artışının alışılmadıklığından bahsetti. "Normalde animeyle beraber manga satışları da düzenli olarak artardı ancak Demon Slayer'ın mangasının patlaması, animesinin sona ermesinin ardından oldu" diyor ve bunu da aninin haftalık takip edilmek yerine bittikten sonra stream hizmetlerinden bingewatch yapılmasına bağlıyor. "İnsanların anime izleme alışkanlıkları değişti, yeni bir döneme girdik" diye de ekliyor.

■ One Piece'in 3 yıl önce duyurulan live-action dizisinin Netflix prodüksiyonu olduğu duyuruldu. İlk sezon 10 bölüm olacakmış. Bunun dışında Netflix anime kataloğunu genişletmek üzere 6 kişiyle/grupla anlaştı. Aralarında Gundam: Thunderbolt, Psycho-Pass 2-3 gibi yapımların arkasındaki isimler var ve hatta Clamp da bunların arasında.

■ Japonya, Corona'nın vurduğu ülkelerden biri. Geçtiğimiz ay ülkede virüs nedeniyle sayısız anime, cosplay, oyun, konser vs. etkinliği ertelendi veya iptal edildi. Prodüksiyonu aksadığı için o haftaki bölümü çıkmayan animeler bile oldu.





CORONA'DA SON DURUM

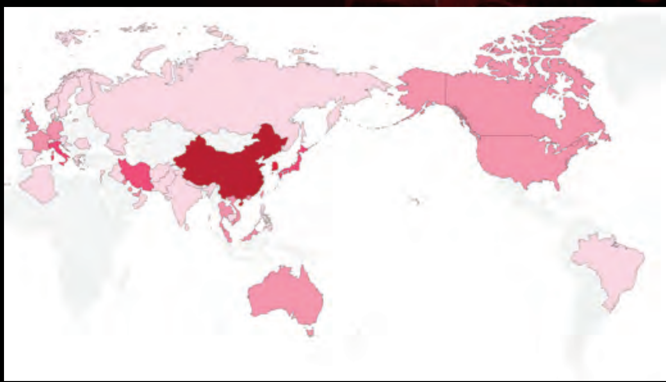
İhsan A.: Selamlar Ares, bu ay seninle devam edelim şu Corona virüsü muhabbetine. Maalesef geçen aydan bu yana Çin'deki vaka sayısı 80 bine dayanırken, virüsten ölenlerin sayısı da 3 bine yaklaştı. Öte yandan uzmanlar Çin içinde virüsün yayılma hızının düşüşe geçtiğini söylerken, gözler ülkeler arası geçişlere odaklandı. Bu hususta da iki ülke ön plana çıkıyor: İtalya ve İran. Uzatmayayım, neler söylemek istersin?

Ares: Güncel sorun bahsettiğin gibi ülkeler arası geçişler olacağa benziyor. Keşke bütün ülkeler Avusturya'nın hızlı davranarak İtalya geçişlerini durdurması gibi anlık önlemler almayı becerebilse. Aslında bazı ülkeler benzer yaptırımlar uyguladı ama ne yazık ki aynı hassasiyeti Türkiye göstermiyormuş gibi geliyor.

Üstelik İstanbul'un doğu ve batıyı birbirine bağlayan uçuş noktalarından biri olması ülkemizi farklı bir konuma sokuyor. Henüz doğrulanan bir vaka olmasa, hatta diyelim ki bizim topraklarda virüs görülmeyecek olsa bile bütün Avrupa'ya yayılma konusunda önemli bir faktör olabiliriz. 2-3 hafta kuluçka süresi olan bir hastalığı havaalanlarına konulan kameralarla tespit etmeyi düşünmek mantıklı değil.

İhsan A.: Valla baksana en son Barcelona'da MCW (Mobil Dünya Kongresi) de iptal edildi. Ülkemizle ilgili de ben hava yolundan çok, olayın ta en başından beri kara yollarıyla ilgileniyorum. Özellikle son yıllarda Türkiye'nin düzensiz göçün hedefi haline geldiği bilinen bir gerçek. Hele ki doğu sınırlarından günde 1000-2000 arası kaçak geçişten söz ediyor uzmanlar. Bu insanların çoğunun da İran'dan gelen veya transit olarak geçen Afgan yahut Pakistanlı göçmenler olduğu düşünüldüğünde durumun vahameti daha da netleşiyor. Bence Türkiye'ye Corona virüsü sıçrar mı sorusu yerine, direkt ne zaman çıkacağını sormak daha makul ve buna göre önlemleri şimdiden almak lazım diye düşünüyorum.

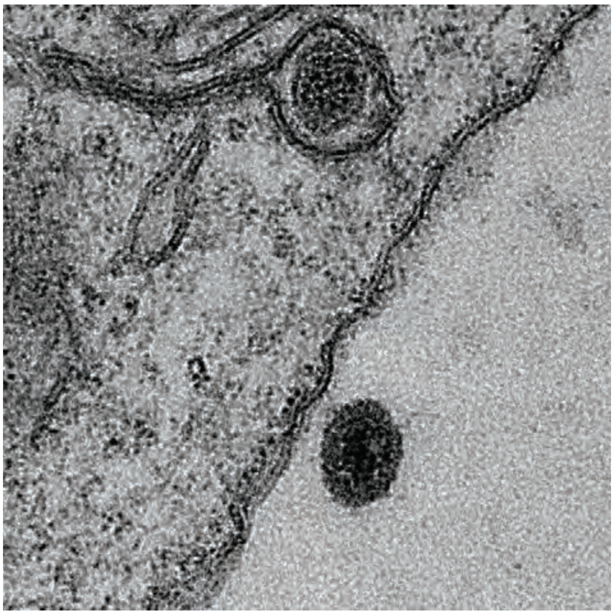
Ha tabii ben Finlandiya'da, sen de Çekya'da olunca biraz rahatmışız gibi gelebilir insanlara (gerçi sen de şimdi İtalya'ya epey yakın sayılırsın); ama sonuçta ailemiz, arkadaşlarımız kısacası sevdiğimiz pek çok insan hâlâ Türkiye'de. Şu an beni tek rahatlatan şey, bulaşıcılık fazla olsa da virüsün pek ölümcül gözükmemesi (%2 ölüm oranı diyorlar).



Ares: Düzensiz göç Corona virüsü yokken de kontrol altına alınması gerektiği için olayın hiç o kısmını düşünmemiştim. Sadece bu hafta sonu iki büyük futbol maçını izlemeye gelen kişilerden stadyumda başkasına bulaşma ve yayılma ihtimalini düşününce bile gözüm korkuyor. Uzmanlar (!) kelle paça çözümünü önerse de ne yazık ki ben sevmiyorum.

Çok anladığımdan demiyorum ama %2 oran çok da düşük değil sanki. Özellikle çocuklar ve yaşlılarda bu oran yükseliyor. Çekya uçuşları iptal etmeyi bırak vize başvurularını donduran ilk ülkeydi. Ancak virüs eninde sonunda her ülkeye uğrayacak gibi görünüyor. Bir süre durumun ciddiyetini düşünerek fazla kalabalık yerlerde bulunmamakla başlayan bir dizi küçük önlem almak en sağlıklısı olabilir.

İhsan A.: Bu arada şimdi gördüm, DSÖ'nün açıklamasına göre virüsün dünyadaki yayılma hızı Çin'deki yayılma hızının önüne geçmiş. Elbette ki %2 de düşük sayılmaz ama normal gribin de dünya genelinde %1'e yakın bir ölüm oranı var. Sars'ın da %10 civarı bir öldürücülüğü vardı. Bu veriler okurlara da fikir verebilir sanırım. Bakalım önümüzdeki günler neler gösterecek.



DNA'sı daha önce hiç görülmemiş bir virüs!

Aman diyeyim virüs demeyin bana!

Hemen içinizi rahatlatayım, bu virüs insanlara bulaşan cinsten değil. Amiplere bulaşan cinsten.

Ocak ayında yayınlanan bir makaleye göre, Brezilya'da yapay bir gölde virüs araştırması yapan bilim insanları çok değişik bir keşif yaptılar. Bekledikleri üzere birçok büyük boyutlu virüsle karşılaşan ekip aynı zamanda çok daha küçük boyutlarda bir virüs daha keşfetti.

Tupi-Guarani kabilesi inancında "suyun anası" olarak kabul edilen Yara'ya ithafen Yaravirüs adı verilen bu virüsün genlerinden sadece 6'sı daha önceden kayıt altına alınmış. Diğer 68 genle daha önce hiç karşılaşılmamış.

Corona konusunda (haklı olarak) ne kadar gerildiğimizi düşününce bu haber biraz iç karartıcı gelebilir. Fakat bilim insanlarının sürekli yeni virüsler keşfettiğini belirtmekte fayda var. Sadece 2016 ve 2019 arasında okyanuslardaki bilinen virüs sayısı 15,222'den 195,728'e yükseldi. ■ GÜLHİS

Yine Amerikan seçimleri, gene Rusya müdahalesi

Bu seferki isim Bernie Sanders

Bir önceki Amerikan seçimlerinde Hillary Clinton'a karşı sosyal medyada, bilhassa da Facebook'ta, bilimum Rus trolünün Donald Trump lehinde paylaşımlar yaptığını ve bu konunun ABD'de epey bir yaygara kopardığını hatırlarsınız sanırım. Şimdi de aynı film, demokratların aday adaylarından Bernie Sanders'ın seçim çalışmaları üzerinden oynatılıyor gibi. Aleyhinde iş dönen gene aynı gerçi, Hillary Clinton.

Peki Sanders ne diyor tüm bu olan bitene? Bence kendisi gayet uyanık davranarak bu trollerin kendi gerçek destekçileri olmadığını ve Putin'den hiç hazzetmediğini açıkladı. Üstelik bunu yaparken Trump'a taş atmayı da ihmal etmedi "Trump'ın aksine ben Putin'i dost olarak görmüyorum" dedi; hatta Putin'e de "haydut" şeklinde hakaret etti.

Valla ilginç. Batı'da seçimler son senelerde bir şekilde Rus müdahalesine bağlanıyor. Bu işin sonu nereye varacak ben de merak ediyorum. ■ İHSAN A.





Elektrikli araçlarda maden krizi

Yeni petrol adaylarımız mı var?

Elektrikli araçlarla ilgili Data sayfalarında onlarca haber okuyorsunuz. Sürekli dillendirilen en önemli artılarından biri de çevreye çok daha duyarlı bir çözüm olmaları. Ama ya araç bataryaları? Onları üretmek için çıkardığımız madenler? Elektrikli otomobiller de geleceğe dair ciddi riskler barındırıyor.

Mesela lityum ve kobalt. Lityumda şu an en büyük oyuncu Çin Halk Cumhuriyeti gibi görünmekte. Ama işte ticaret savaşları ve Trump'ın beklenmedik tweet'leri söz konusu olunca yatırımcılar kara kara düşünüyor. Lityum rezervi olan Portekiz ve Şili'de yerel halk madenlere tepki gösteriyor.

Mevzu kobalta gelince tablo da daha da karışık bir hal alıyor, zira en büyük kobalt üreticisi Demokratik Kongo Cumhuriyeti. Adının hakkını veremeyen bu ülkede çocuk işçiliği çok yaygın. Kobalta alternatif arayışları da var tabii. Elon Musk kobalt yerine fosfat kullanacaklarına ilişkin açıklamalar yapmıştı.

Elektrikli araçlar hepimizi heyecanlandırsa da dikkate alınması gereken yığınla faktör ve sürüyle risk var. ■ İHSAN A.



Sanal gerçekliğin farklı boyutları

Anne kaybettiği kızıyla VR'da buluştu

Sanal gerçeklik teknolojisinin oyunlar veya abartılmış mini eğlence demoları dışında gerekliğinde farklı şekillerde kullanılabilecek olduğu söylense de belki de bu kadar anlamlısıyla ilk defa karşılaşıyoruz.

Geçtiğimiz ay içerisinde sosyal medyada gündem olan, sonrasında yazılı - görsel tüm medyalarda öne çıkan bir video izleyen herkes gibi beni de derinden etkiledi. 7 yaşındaki kızını kanser nedeniyle kaybeden bir anne, sanal gerçeklik sayesinde çocuğuyla tekrar konuşma ve vedalaşma şansı buldu. Güney Kore'de 8 aylık bir çalışma sonrası oluşturulan sistem sayesinde annenin kızıyla olan iletişim görüntülerine ve çeşitli yorumların da olduğu videoya buradan ulaşabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-149-vr

Videonun ilk etkisinden çıktığımda bu durumun psikolojik olarak etkilerini düşündüğümü fark ettim. Bunun gibi bir sanal gerçeklik acaba ölümü kabullenme aşamasında zorluk çekenlere güzel bir destek mi olur, yoksa aradan bir süre geçtiği halde böylesine bir konuda anıları canlandırarak istemeden de olsa o kişiye zarar mı verir? ■ ARES



Zorbaların beyinleri fiziksel olarak da küçük oluyormuş

Küçük beyinliler sizi!

Zorba birine karşı bu şekilde bir ithamda bulunarak dayak yeme olasılığınızı yükseltmek istemem ancak en azından bu bilgiye sahip olup ona göre davranabilirsiniz. Yapılan araştırmaya göre zorba insanların beyinlerinin fiziksel olarak normalden daha küçük olduğu fark edilmiş.

Araştırmada, hayatları boyunca zorbalık yapanlar, agresif ve şiddete meyilli kişiler, sürekli yalan söyleyenler ya da hırsızlar gibi toplumsal normların dışında yaşayan insanların fiziksel olarak farklı olan beyinlerinin genel yapısının da farklı olduğundan bahsedilmiş. Genel olarak sosyal beceriler geliştirme konusunda zorluk yaşamalarının nedenlerinden birinin bu olduğu belirtilmiş. Bu çalışmayı destekleyen bir gözlem de ergenlik döneminde benzer özelliklere sahip olan ancak büyüdüklerinde bunları kaybedenlerin beyin yapısının normal olmasıymış.

Bu sayede ben de koca kafalılığıma güzel bir bahane buldum sanırım. ■ ARES



Daredevil hayatını kaybetti!

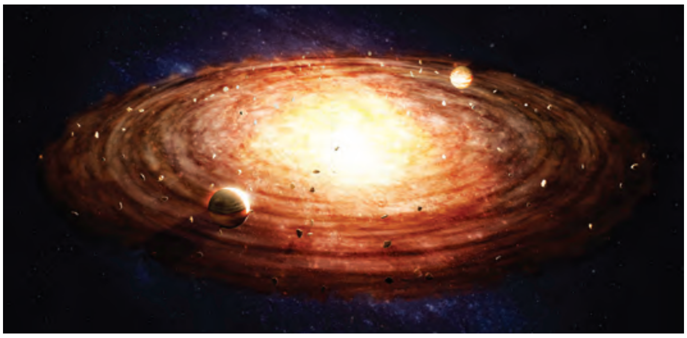
Dünyanın düz olduğunu ispatlama çabası değilmiş aslında

Daredevil olarak bilinen "Çılgın" Michael Hughes ev yapımı roketiyle kendini fırlattıktan sonra yanlış zamanda açılan paraşüt nedeniyle hayatını kaybetti. 2014 yılında 419 metre yükseklikten düştüğünde iyileşmesi haftalarca sürmesine rağmen uslanmayan amatör astronot kazadan kurtulamadı.

Sosyal medyada dünyanın düz olduğuna inanan biri olarak bahsedilmesine hemen kanmamak gerekiyor. 2016' da bağış kampanyası başlattığı ev yapımı roket için gerekli desteği göremeyince "akıllı" bir hamleyle düz dünyayı savunan toplulukla içli dışlı olduğunu ve gerekli maddi imkanları elde ettiğini okuduğumda daha da şaşırdım. Topladığı parayla 572 metre yüksekliğe çıkmayı başarabilmiş. 22 Şubat 202'de ise 1525 metre yüksekliğe çıkmayı hedeflemiş.

Ufak bir mühendis uyarısı: Gerekli bilimsel eğitimleri almadan evinizde roket yapmayın. ■ ARES





Dünya sandığımızdan daha çabuk oluşmuş olabilir

Su verenlerin çok olsun

Proto-dünya, yani dünyanın ilk şekli 5 milyon yıl içerisinde oluşmuş olabilir. Kopenhag Üniversitesi, StarPlan'deki araştırmacılar bunun çok kısa bir süre olduğunu söylüyor.

Güneş sisteminin yaşının 6,4 milyar yıl olduğunu tahmin ediyoruz. Bu 6,4 milyar yılı 24 saat gibi düşünecek olursak, bu 5 milyon yıllık süre bir buçuk dakikaya tekabül ediyor. Bu bulgular birkaç anlama geliyor. Gezegenlerin nasıl süreçlerden geçerek oluştuğunu anlamak önemli. Bu nasıl koşullarda, ne tür gezegenler oluşabileceğini de anlamamızı sağlıyor.

Bu sonuca CI çakıllı göktaşının içindeki demiri incelerken varan bilim insanları, bulguların suyun Dünya gibi bir gezegen oluşurken ortaya çıkan bir yan ürün olduğu kanısını desteklediğini söylüyor. Su içeren gezegenlerin oluşma prensiplerini anlaşılması ve bu gezegenleri bulunması da kolaylaşacak. ■ GÜLHİS

Aşk acısına bilimsel çareler!

Pardon, bi' eski çıktığını unutma hapı alabilir miyim?

Kalp kırıklığından ölmek (ya da hiç değilse ciddi komplikasyonlar yaşamak) gerçekten mümkün. Tıbbi literatürde Takotsubo kardiomiyopati olarak geçen bu sorun, aşırı stres ya da travma yaşayan bireylerde kalbin düzgün kan pompalayamaması anlamına geliyor.

Geçtiğimiz Mart ayında İspanya'da sürdürülen bir çalışmada, anestezide kullanılan bazı ilaçların, aşk acısının ya da farklı travmatik anıların yarattığı fiziksel etkileri azalttığını gözlemlemişler. Araştırmanın amacı travma sonrası stres bozukluğunun etkilerini azaltabilmek.

Araştırmayı yürüten Dr. Bryan Strange, bu konuda henüz daha çok araştırma yapılması gerek-



tiğini söylüyor. Travmaları tam olarak nasıl sınıflandıracaklarını, travmanın anestezideki riskleri göze almayı kabul edilebilir kılacak büyüklükte olup olmadığına nasıl karar vereceklerini bulmaları gerekiyormuş.

Şimdilik tıbbi bir çözümün eczane raflarına düşmesine çok var anlaşılan. İlaçlar piyasaya düşene kadar, travma terapisi üzerine çalışan biyolojik antropolog Helen Fisher'ın tavsiyesini dinleyin: Aramayın, mesaj atmayın, bir hobi edinin :) ■ GÜLHİS



Aha yine Dünya'ya bir şeyler çarpıyor!

Lazım olunca neredesin NASA? Alo??

Hollanda'daki Leiden Üniversitesi'ndeki araştırmacılar, yarattıkları sinir ağı "Hazardous Object Identifier", yani "Zararlı Obje Tanımlayıcı"yla Dünya'ya çarpması muhtemel 11 tane gök cismi belirledi.

NASA tarafından tehlikeli olarak sınıflandırılmamış ve çapı 100 metreden büyük olan bu asteroidler Dünya'ya çarptıkları takdirde yüzlerce nükleer silah gücünde tahribata yol açabilirler. Yine de, şehirleri haritadan silebilecek bu asteroidlerin gerçekten gezegene çarpma olasılığı çok çok düşük. Dünyanın yanındansa 2131 ve 2923 yılları arasından geçmeleri bekleniyor. Gördüğünüz gibi bu aralık da gayet geniş.

Ağın asıl amacının olası senaryoları oluşturmak ve önceden tahmin etmek olduğunu belirten ekip, şimdilik araştırmanın planlandığı gibi işlediğini söylüyor. Yani görüldüğü üzere, ağ en küçük ihtimalleri bile ortaya çıkarabilecek seviyede çalışıyor.

Bir sonraki seviyeyse, ağın daha da kati sonuçlar vermesini sağlayabilmek. Bu noktada da en büyük problem yörüngenin küçük sapmalarının büyük hesaplama değişimlerine yol açıyor olması. ■ GÜLHİS

Aralık ayı itibariyle ciddi sayılabilecek ölçüde bir değişikliğe gitmiştim bildiğiniz üzere sistem seçeneklerimizde. Değişiklikler şöyleydi: Vega sistemi ufak fiyat değişiklikleri dışında aynı gibi. F/P sisteminde RX 570 yerine GTX 1050Ti ve işlemcide de Ryzen 3 2200G yerine i3 8100 şeklinde güncellemeler yaptım. Ama asıl büyük değişiklik Üst Orta ve Yüksek (bu, Ocak ayında oldu) sistemlerinde. Ü/O'ya o segmentte en iyi fiyat/performans veren kart olduğunu düşündüğüm RX 5700 XT'yi koydum bir kere. İşlemcide de Ryzen 5 3600'e dönmüş durumdayız gördüğünüz üzere. Yeterli bütçeye sahip okurlarımız buna bir de SSD eklemesi yapsa tadından yenmez tabii. Yüksek'teyse, Ryzen 9 serisinden 3900X'i RTX 2080'imizin yanına iliştirdik. Durum böyle yani. Öte yandan döviz kurları biraz daha yükselişte durmakta geçen aya göre. Daha da yükselmeden, yeni yıl yeni bir sistem için iyi bir bahane değil mi? ■ İHSAN A.



SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.045 TL	680 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	500W 80+
302 TL	315 TL	278 TL
TOPLAM: 2.620 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX1050TI-A4G 4GB/128BIT GDDR5	INTEL CORE I3-8100	B360M PRO-VDH INTEL
1.279 TL	710 TL	630 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 8GB (1X8GB)	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	550W 80+
400 TL	315 TL	278 TL
TOPLAM: 3.612 TL		



SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
RX 5700 XT 8GB/256BIT GDDR6	AMD RYZEN 5 3600 3.6GHZ-4.2GHZ	B450 GAMING PLUS
3.551 TL	1.476 TL	768 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	2TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+
1.193 TL	435 TL	639 TL
TOPLAM: 8.062 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN 9 3900X	ROG X570
6.200 TL	3.869 TL	2.469 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C16 32GB	SSD: 1TB SSD M.2 550-520MB/S HDD: 6TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+
1.747 TL	1.354 / 1.198 TL	1.040 TL
TOPLAM: 17.877 TL		



Piksel Günlükleri

Eski Sen

Eski sayıların birinde bir okurumuz geçmişi neden özlediğimize dair efsane bir yorumda bulunmuştu "özlediğimiz şey geçmiş değil aslında eski biziz" diye. Geçmişi özlediğimizi zannederken her şeyden daha fazla keyif almayı bilen o eski ruh halimizi özlüyoruz aslında. Zamanda yitip giden o tarafımızı…

Üniversite yıllarındayken, özellikle de yaz tatillerinde arkadaşlarla beraber (toplamda 7 kişi) toplanıp saatlerce The King of Fighters '99 ve Street Fighter Alpha 3 turnuvaları yapardık PS1'de. Samimiyetle söylüyorum, hayatımda en çok eğlendiğim, en iyi vakit geçirdiğim dönemlerden biriydi. Doğru düzgün çalışan tek PS1 benimki olduğu için haftada en az üç gün sabah 9'da kalkar, içinde konsol ve oyunlar olan çantamı yüklenir, o yazın haşlayan sıcağında sırtımda çantayla 50dk yürüye yürüye arkadaşın evine giderdim. Vardığımda da ter ve yorgunluktan bitap düşmüş olur fakat bu durumdan asla da şikâyet etmezdim.

Şimdi üzerine para verseler yapmam böyle bir şeyi. Sadece ben değil, hepimiz değiştik aslında. Ne ben tatil günümde sabahın köründe kalkıp sırtında o ağırlıkla arkadaşının evine yürüyen Emre'yim, ne de arkadaşlarım saatlerce cips-kola artı boş muhabbetle oyun oynamaktan keyif alan o eski ekip. Sonra da ne güzeldi ya eskiden o Playstation buluşmaları diye hayıflanıyoruz. Komik geliyor şimdi düşününce.

Yıllar önce zevkle oynadığınız bir oyunu şimdi deneyince "bu oyun daha güzeldi diye hatırlıyorum" diyorsunuz ya, işte sebebi tam olarak bu. Oyun daha güzel değildi aslında, az beklentiyle çok daha mutlu olmayı bilen sizler daha güzeldiniz. Arkadaşlarınızın o eski hali güzeldi. Bilin istedim... ■ **EMRE S.**



KONSOL

ATARI 2600

Teknik özellikleri de başarılı olsaydı...

Kuzey Amerika'da 1977, Avrupa'da 1978 yılında piyasaya çıkmış, ikinci nesil kabul edilen oyun konsoludur Atari 2600. Benim içinse, 1983 Haziran ayında, İngiltere'ye uluslararası bir toplantı için giden ebeveynlerimin, maddi özveride bulunarak satın aldıkları ve 1986 yazına kadar neşeli saatler geçirmemi sağlayan "video oyunu"dur. Video oyunu esprisiniyse, İngilizce "video game"i video aletine bağlanan konsol şeklinde yanlış anladığım için, Atari sahibi bir akrabamdan, konsolun doğrudan televizyona bağlandığını öğrendiğimde yaşadığım rahatlamayı hatırlattığı için kullandım.

Aklımda kalanlar; ahşap görünümlü bir konsol, ortadaki kartuş yuvasının iki yanındaki "tık tık" diye çekilen başlatma ve ana menü çubukları. Ellerimin tanıştığı ilk oyun kolu "Atari joystick", saplı enginara benzeyen şeklini ve saatlerce oynayınca başparmağın altıyla avuç içi arasında bıraktığı sızı hissini dün yaşamışım gibi hatırlarım. Konsolun kutusunda gelen iddialı yapım Pac-Man'de rekor tazelemek, en üst seviyeye ulaşmaya çalışmak farkında olmadan oyunculuk ruhumun temellerini atmaya da başlıyordu 1983-84 yıllarında.

80'lerin başlarında, ortaokul dönemimi mutlu hatırlamamı sağlayan Atari 2600, ne yazık ki benim net anımsayamadığım teknik sorunlar, bilemediğim ciddi pazarlama ve satış politikası hataları yüzünden çekildi oyun dünyasından. Geride avuç kenarında bıraktığı sızılar, kırılamayan rekorların hatırasını bırakarak... ■ **NOYAN**



FALADOR KATLİAMI

Unutmadık, unutturmayacağız

Hatırlayanlar hak verecektir, 2000'lerin başında en popüler DVO'lardan biri RuneScape'di. 2001 yılında çıkan oyun sadık bir oyuncu kitlesi tarafından da uzun yıllar boyunca oynanmaya devam etti, hâlâ da ediyor. İşte bu ay da size RuneScape tarihinde oldukça önemli bir yer tutan Falador Katliamı'ndan bahsetmek istiyorum.

Tarihler 6 Haziran 2006'yı gösterdiğinde (Tarihin 6/6/6 olarak denk gelmesi de inanılmaz) ilk kez bir oyuncunun Construction yeteneği 99 olmuştu. CursedYou isimli bu oyuncu evinde düzenlediği bir partiyle bu olayı kutlamaya karar verdi (evi derken oyundaki evi bu arada). Nihayetinde pek çok oyuncu CursedYou'nun evinde toplandı ve ring oluşturup aralarında kapışarak eğlenmeye başladı.

Ne var ki kısa süre sonra sunucudaki lag öyle bir seviyeye geldi ki sunucu tüm misafirleri evden atmak zorunda kaldı. İşte ne olduysa o an oldu zaten. Evden atılmadan hemen önce ringde kapışan oyuncular, oluşan bir glitch yüzünden mekân gözetmeksizin tıpkı PvP modundaymış gibi herkese saldırabildiklerini fark ettiler. Ve bu glitch'i kullanabilmek için de başta Falador olmak üzere pek çok şehre dağıldılar.

Falador'da kanlı bir katliam, hatta soykırım gerçekleşiyordu. Glitch'i kullananlar şehirde alışveriş yapıp muhabbet eden zavallı oyuncuları teker teker katlediyor, fakat onlar PvP modunda olmadıkları için karşılık bile veremiyorlardı. Şehirde kan gövdeyi götürüyor, herkes dört bir yana kaçışıyor, eşyalar talan ediliyor, moderatörler oyunculara "Eşyalarınızı depolayın!" diye bağırıyordu. Küfredenler, kahkaha atanlar, "beni öldürmeyin" diye yalvaranlar... Kısa süre içinde pek çok masumun canına kıyılmış, nice koç yiğitler yere serilmişti.

Tabii nihayetinde oyunun yöneticileri 1 saat içinde duruma el koydu ve glitch'i düzelttikten sonra katliamı gerçekleştiren oyuncuları temelli olarak banladı. Lakin olan olmuş, pek çok oyuncu ölmüş, giden eşyalar geri gelmemişti. Olayın bu şekilde sonlanmasının ardından da oyuncular bu vahim olaya "Falador Katliamı" adını taktı, hatta bu katliam oyunun resmi lore'una bile işlendi. Katliamın 10. yıl dönümünde de canını kaybedenler saygıyla (PvP yaparak) anıldı.

Katliamın Youtube'daki videosunu izlemenizi öneririm, olayın kendisi kadar efsane yorumlar var çünkü. Ama şahsi favorim katliam son hız devam ederken hâlâ ıstakoz satmaya çalışan eleman. Aziz hatıran hep yaşayacak cesur çocuk... ■ EMRE S.

HER 6 HAZİRAN'DA OYUNCULAR KATLİAMDA HAYATINI KAYBEDENLER İÇİN ÇİÇEK DİKİYOR.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



POWER SOCCER *[FAMICOM]*

90'larda Famiclone konsolların ülkemizde ne kadar popüler olduğundan, hatta bunları gazetelerin kupon karşılığı dağıttığından bahsetmiştim (gerçi yeni nesil gazeteden kuponla bir şey almanın ne olduğunu bilmeyebilir). Hangisi hatırlamıyorum ama bir gazetenin benzer bir promosyon için TV'ye verdiği reklamda çıkan oyunlardan biri de bu Power Soccer'dı işte. Benim de zamanında oynama fırsatı bulduğum ve gayet keyif aldığım bir futbol oyunuydu.

Power Soccer sadece Japonya'ya çıkan bir oyun ama baştan aşağı İngilizce olduğu için dil sorunu yaşamazsınız, hatta ne hikmetse oyunda tek kelime bile Japonca yok diyebilirim. Oynanışları birebir aynı, sadece tipleri farklı Shark ve Eagle takımından birini alarak şampiyon olmaya çalışıyorsunuz. Maçlar da 5'e 5 oynanıyor bu arada ve top orta sahadayken oynanış Tecmo World Cup Soccer / Tehkan World Cup'ı andırıyor biraz. Tabii onun biraz daha yavaşını.

Ne var ki işin seyri top ceza sahasına gelince değişiyor ve kamera 8-bit döneminde görmediğimiz kadar yakın plana geçiyor. Bu yakın plan kamera ve kocaman oyuncuların arasında gol atmaya çalışmak, ya da bizzat sizin kontrol ettiğiniz kaleciyle uçarak top kurtarmaya çalışmak inanılmaz keyifli. Hele ki bir arkadaşınıza karşı oynuyorsanız bayağı eğlenceli anlar yaşayabilirsiniz.

İşin aslı öyle ahım şahım bir oyun değil Power Soccer. Fakat ceza sahasındaki ilginç sistem sebebiyle kesinlikle denemeye değer bir hale geliyor. Hele ki benim gibi kalecilikten büyük keyif alıyorsanız. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

JFK RELOADED *[PC]*

Neden bilmiyorum, oldum olası kötü oyunlara karşı ekstra bir ilgim var. Dergi elime geçtiği zaman ilk önce ayın en kötü not alan oyununun incelemesini okurum mesela. JFK Reloaded'ı da Youtube'da izlediğim bir en kötü oyunlar listesinden keşfetmiştim zaten.

JFK Reloaded katilin gözünden 1963'te Kennedy suikastını yeniden canlandırdığımız bir oyun. Tıpkı tarihte de gerçekleştiği gibi Kennedy'nin eskort halinde araçla geçişi esnasında sniper'la kendisini vurmaya çalışıyoruz. Gerçeğine ne kadar yakın bir suikast gerçekleştirirsek oyun o kadar çok puan veriyor ki en yüksek puanı yapan oyuncuya 10.000 dolar ödül verdi yapımcı Traffic Software.

Oyun aşırı kısa (2-3 dakika), grafikler kötü, yapay zekâ yok, o halde beni bu oyunda çeken şey ne? Tabii ki de bu saydıklarımdan çok daha kötü olan bez bebek fizik motoru. JFK'yi değil de aracın şoförünü vurduğunuz zaman araç yoldan çıkıyor ve kaza yapan aracın üzerinden fırlayan insanların görüntüsü inanılmaz komik bu saçma motor yüzünden. Eski Türk filmlerinde intihar sahnelerinden uçurumdan aşağı atılan bez bebek sahnelerine inanılmaz benziyor ki onlara da çok gülerdim.

Sonuç olarak hayli kötü olsa da en azından benim gibi kendinizi eğlendirebileceğiniz bir oyun JFK Reloaded. Lakin bu kadar hassas bir olayın oyunlaştırılmasından ziyade firmanın en başarılı oyuncuya para ödülü vermesi çok daha ofansif olmuş bence. Gerçi oyunu "tarih dersi" amacıyla yaptıkları konusunda ısrar ediyorlar ama bu iddialarını paket yaptırıp evde de gülebilirsiniz isterseniz. ■ **EMRE S.**





SAVAŞ KAHRAMANI DEVLET DÜŞMANI

[MAFIA 2]

Vito Scaletta'nın bir asker olarak Sicilya'ya geri dönmesi kaderin ironiler yaratma konusunda ne kadar başarılı olduğunun en güzel örneklerindendir. Halbuki babası daha 20 sene önce ailesine bir gelecek kurabilmek için Sicilya'dan Amerika'ya kaçmıştır. Rüyalar Ülkesi'nde aradığını bulamayan genç Vito'ysa bir hırsızlık esnasında polise yakalanmış fakat hapse girmemek için orduya katılmayı kabul etmiştir.

Sicilya'dan bir savaş kahramanı olarak döner Vito. Lakin bu zaman zarfında babasını kaybetmiş ve ailesi iyice fakirleşmiştir ama en kötüsü de babasının borçları yüzünden üzerlerine tefeciler musallat olmuştur. Cebinde asker maaşı olan 3-5 kuruştan fazla para yoktur. Önce babası gibi dürüstçe çalışmayı dener Vito, fakat tahta kasa taşıyarak geçen 15 dakikanın ardından hayatı boyunca 3-5 kuruşa talim etmemeye karar verir.

Eski dostu Joe'nun yardımıyla mafya için işler halletmeye başlar. Adam öldürür, soygunlar gerçekleştirir, karaborsacılık yapar. Bu sayede kısa süre içinde suç dünyasının basamaklarını hızla tırmanır, çok para kazanır ve babasının tefeciye olan borçlarını öder. Lakin el altından benzin kuponu sattığı bir işin ardından ihbar edilerek yakalanır ve 10 yıl hapse mahkûm edilir. Ülkesine bir savaş kahramanı olarak dönen Vito artık sabıkalı bir devlet düşmanıdır.

"Savaşta kurşunlardan kaçmak bile bu hapishanede olmaktan daha güzeldi" diye düşünür Vito. Yeniden özgürlüğüne kavuşup, paralı hayatına kavuşacağı günlerin hayaliyle hapishane günlerini geçirmeye başlar. Lakin birkaç ay sonra kız kardeşinden bir mektup alır. Vito'nun hep dürüst bir işte çalışmasını isteyen annesi ne yazık ki hayatını kaybetmiştir.

Suç işleyerek kazandığı ve biriktirdiği paranın tamamı annesinin cenaze masraflarına gider. Tıpkı Amerika'ya döndüğünde olduğu gibi tekrar beş parasız bir adamdır Vito. O zamandan tek farkı artık özgür de olmamasıdır... ■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ FİLM // MÜZİK

KISIK ATEŞTE 15 DAKİKA

Deyim yerindeyse kafayı yemiştim Kısık Ateşte 15 Dakika'nın kadrosunu gördüğümde. Metin Akpınar, Haluk Bilginer, Ata Demirer… Sayayım mı dahasını? Özkan Uğur, Janset, Eyşan Özhim... Filmin konusunu öğrendiğimde beklentim katbekat artmıştı. Adından da anlaşıldığı gibi sadece 15 dakikayı anlatıyordu! "Bunu nasıl yapacak, sürekli flashback'ler mi göreceğim?" diye kendi kendime düşünürken filmi izlemenin en iyi karar olduğuna karar vermem pek uzun sürmedi. Ne üzücüdür ki hayal kırıklığına uğramam da uzun sürmedi.

Oyunculukların harika olduğunu ve özellikle Haluk Bilginer'in döktürdüğünü söylememe gerek var mı? Kısık Ateşte 15 Dakika, sadece oyuncuların performansıyla kurtaran bir film olabilirdi ama patlak verdiği mühim noktalar var. Mesela hikâyenin anlatımı başlı başına bir sorun. 15 dakika içerisinde olan bir olayı anlatırken farklı metodlar kullanmasını tabii ki anlayabiliyorum anlamasına da bu, bu işi becerebildiği anlamına gelmiyor ki. Kopuk ve başarısız anlatım, tatsız senaryoyla perçinlendiğinde tadınız tuzunuz kalmıyor.

Filmin müzikleri güzel, oyuncu kadrosu iddialı, ismi yaratıcı, yaratılan karakterleri oyuncular taşımış, ve üstelik kendilerinin ilginç karakterler oldukları kabul edilebilir, sinematogr… İşte filmin anlatımı da paragrafa başladığım cümleyle oldukça paralel! Konudan konuya atlıyor, çok ani ton değiştiriyor ve kopuk! Oyuncular ve onların performansları hatırına izlemek mümkün. Sadece seyrederken beklentilerinizi dizginlemenizi tavsiye ediyorum. ■ **CEVDET**





KAYIĞIM ROSINHA

JOSE MAURO DE VASCONCELOS

Her ne kadar dünya genelinde Vasconcelos'la özdeşleşen kitap Şeker Portakalı olsa da benim için Kayığım Rosinha'nın yeri ayrıdır. Ze Oroco'nun dünyasına konuk olarak kayığıyla yaptığı sohbetlere ve doğayla bir bütün olmasına tanık olmak ayrı bir his. Rosinha sadece bir kayık değil, uzun sohbetler sayesinde onu hayata bağlayan yakın bir dosttur.

Ortaokul zamanında okuduğum kitaptaki karakterin hem içtenliğinden ve samimiyetinden etkilenmiş hem de insanlığın doğaya karşı verdiği gereksiz savaşla tanışmıştım, bu da o yaşa kadar saf duygularla çevrili dünyamın gerçeklerle tanışmasında önemli rol oynamıştı. Karamsarlığı ve kötülüğü bu kadar masum ve saf bir bakış açısından anlatan başka bir kitap okuduğumu sanmıyorum. Bu sayede içinizi kaplayan hüzün sizi boğmak yerine ruhunuzda farklı bir tat bırakıyor.

Kocaman adam olup da günümüz dünyasında durup baktığımda 1962 yılında yazılan romandaki durumun daha da vahim bir hal aldığını görünce üzülmeden edemiyorum. Şehirdeki insanların moderniteyi çok yanlış anlayarak kurdukları boş dünyalarında kendilerine verdikleri zarar kitaptakinden vahim durumda. Belki de tekrar okuyup, yeniden güç toplayabilmek için Rosinha'ymış gibi merakla dinlemek lazım hikayeleri... ■ **ARES**





MIKA

LIFE IN CARTOON MOTION

Mika'nın çıkardığı EP'ler o kadar beğenilmişti ki albümü daha çıkmadan Mika'nın "yılın en iyi çıkış yapan müzisyeni" seçileceği öngörülmüştü, nitekim aynen de öyle oldu. 2007'nin en sevilen, en çok satan albümlerinden oldu Life in Cartoon Motion.

Hani Freddie Mercury'nin iç okşayan, bazen cilvelileşen, bazen çatallanan, sık sık acayip tizleşen bir vokal tarzı vardır ya, Mika'nın da aynı, sesini duyduğunuz anda aklınıza Freddie geliyor. Mika da bu benzetmeden onur duyduğunu söyler zaten, ki en büyük hiti Grace Kelly'de kendisine bir saygı duruşunda da bulunuyor: "I tried to be like Grace Kelly, but all her looks were too sad. So I tried a little Freddie, I've gone identity mad!"

Grace Kelly müthiş bir şarkı zaten, dinlerken yerinizde durmanız, şarkıya eşlik etmemeniz çok zor ama albüm aynen öyle enerjik, gökkuşağı gibi şarkılarla dolu. Love Today mesela, "love love me, love love me" kısmı kafanızı sağa sola sallamadan dinlenmiyor. Denedim, olmuyor.

Relax, Take it Easy'i de özellikle dinlememişseniz bile bir yerlerde büyük ihtimalle duymuşsunuzdur. Süper bir şarkı olmasının yanı sıra çok karakteristik bir melodisi ve atmosferi var, çok yerde kullanılıyor. İnanır mısınız bilmem ama, ben bu şarkıyı söyleyebiliyorum! Hep şöyle Tom Waits gibi bir sesim olsun istemişimdir, buğulu buğulu şarkı söylerdim ama Allah Relax, Take it Easy söyleyebilen bir ses vermiş, buna da şükür. Ha söyleyebiliyorum ama yine de dinlemenizi tavsiye etmem, uyarımı yapayım.

Bir de Happy Ending şarkısını bağırma basayım yazıyı bitirirken. Hayranıyım. ■ **ÖMER**



SIMBA THE KING LION

Küçükken televizyonda "Aslan Kral Simba" diye bir çizgi film serisi oynardı. Disney'in Aslan Kral'ından birebir şekilde çalıntı ve bunu gizlemek gibi de bir çabası olmayan bir seriydi. İşin ilginç yanı serinin hırsızlığı bununla da bitmiyor, Bambi'den birebir çalıntı karaca Buckshot'ın yanı sıra Ormanın Kitabı'ndan pek çok karakteri de utanmadan araklayarak bünyesinde topluyordu.

Konusu orijinal The Lion King'le neredeyse karbon kopya olan seride ondan farklı olarak pek çok doğaüstü element vardı. Konuşan ağaçlar, geleceği gösteren bir kolye, ekibe sonradan katılan bir dinozor falan. Hatta Simba ve Buckshot yıldızların gücünü elde edince bildiğin lazer atmaya başlamışlardı patilerinden. Kıl olurdum bu özelliklerine çünkü ne zaman Shere Khan yenecek olsa lazeri basıp kazanırlardı garibim düz kaplana karşı.

Yalnız hakkını vereyim, seride keyif aldığım şeyler de yok değildi. Simba ve sülalesi bölümler ilerledikçe büyür, onların zamanla büyümesini izlemek de pek hoşuma giderdi. Bazen de Simba'nın hayvan ordusuyla Shere Khan'ın ordusu birbirine girer, maymunlar, yılanlar, filler derken devasa savaşlar olurdu. Gerçekten inanılmaz başarılı Türkçe seslendirmeyi de ekleyeyim unutmadan.

İtalya - Kuzey Kore ortak yapımıymış bu arada seri. Geçenlerde Youtube'dan rastgele bir bölüm açıp biraz bakayım dedim ve inanılmaz tırtlığına rağmen gene fena kilitledi lanet olasıca şey. Keza böyle hisseden tek kişi ben olmasam gerek ki iki tane de devam serisi gelmiş. Hayret bir olgu cidden. ■ **EMRE S.**

Oyungezer
SAYI: 149 - 2020/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ahmet Furkan Kızılcan

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 03 Mart 2020
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




150
DOOM ETERNAL
HAYATIMIZI CEHENNEME
ÇEVİRECEK
NİSAN'DA OYUNGEZER'DE


www.oyungezer.com.tr